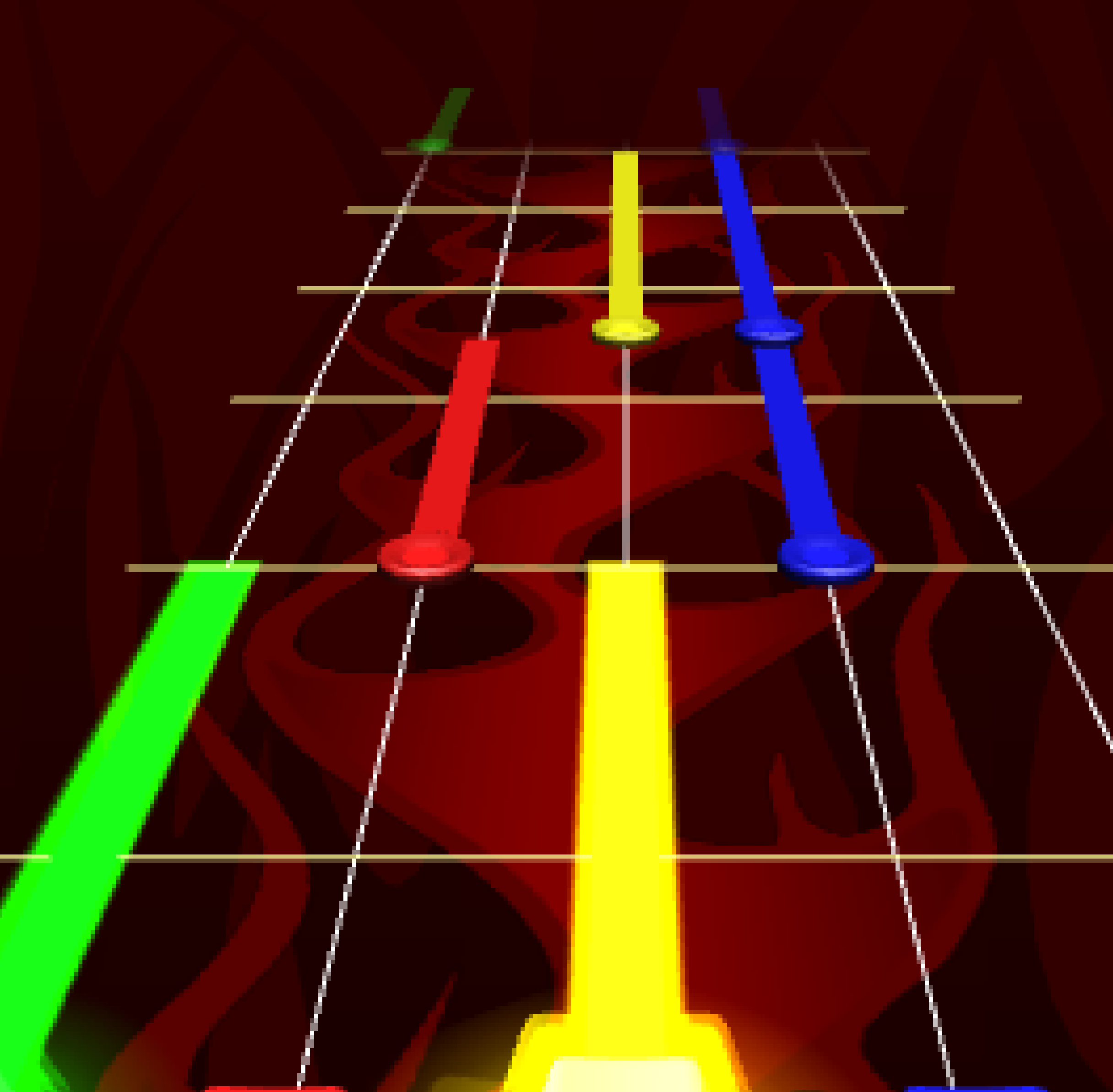


NOTICIAS - ANÁLISIS - ANTICIPOS - INFORMES - OPINIÓN
AÑO 2 - Nº 17
Septiembre '06
Argentina............0$
Latinoamerica......0$
Europa..............0€
USA..............0U$S
Resto del mundo..0$
GAMING FACTOR
ATENDIDA POR SUS PROPIOS DUEÑOS
WWW.GAMING
previews:
TODA LA INFO SOBRE: GOTHIC 3; LEGO STAR WARS 2;PARAWORLD; RESERVOIR DOGS Y F.E.A.R. EXTRACTION POINT
reviews:
PARA EL DELEITE DE TODOS, REVIEWS DE: FLATOUT 2; HARD TRUCK APOCALYPSE; CIVILIZATION IV: WARLORDS; CIVCITY: ROME; Y DUNGEON SIEGE 2 BROKEN WORLD
TODO LO QUE QUERIAS SABER DE:
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
ADEMÁS:
•VIDA Y OBRA DE JOHN CARMACK Y DE PASO TE CONTAMOS SOBRE LA ÚLTIMA QUAKECON
•UN IMPRESIONANTE INFORME DE DUNGEONS & DRAGONS ONLINE
HARDWARE: ANALIZAMOS UN JOYSTICK DE XBOX 360 EN PC - INFORME SOBRE LA HISTORIA DE AMD

JUEGO DEL MES





Quién hubiera pensado que un juego gratuito y de código abierto pudiese resultar más divertido y adictivo que los demás, que contaron con muchos miles de dólares de presupuesto. Pero es así, y quien prueba por primera vez lo que es el Frets On Fire, sabe que dedicará muchas horas -tal vez más de la que uno quisiera- a hacer solos y riffs con sus teclados QWERTY. A pesar de no ser un juego totalmente innovador, es el único en su clase en el mundo de las computadoras, y ya cuenta con una gran comunidad de fanáticos.

INDICE

UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO

EDITORIAL

Como verán, nuestro juego elegido como el mejor de este mes no es una supermegaproducción AAA de alguno de los grandes estudios desarrolladores del mercado, sino que es un producto indie, de distribución gratuita y endiabladamente adictivo. Es interesante cuando un producto de estas características es mucho mejor que lo que las grandes empresas nos traen. Estando en una época donde la originalidad es lo que menos importa y todos los juegos son clones de juegos que ya fueron exitosos, el ámbito indie es el encargado de proporcionar juegos que, si bien no llegan a tener el nivel técnico de un juego AAA, lo compensan enormemente con buenas ideas.

Si bien hay pocos estudios indie grandes que ofrezcan titulos capaces de competir en el mercado actual, es un ámbito que crece y que cada vez tiene más fuerza. Muchos apuntan al casual gamer, otros tantos buscan crear ese juego con el que soñaban. A lo que voy es que mientras la industria sigue en este círculo vicioso de rehusar la fórmula segura una y otra vez, nos veremos obligados a buscar más y más entre estos pequeños desarrollos, como los de Introversion Software por ejemplo (Uplink, Darwinia, y el inminente Defcon), a fin de encontrar juegos que realmente nos propongan más que gráficos foto-realistas y movimiento ragdoll.

Diego Beltrami - Jefe de redacción

STAFF



Jefe de redacción
Diego Beltrami

Asistente de redacción
Luciana Decristófaro

Corrección
Federico Mendez
Marcos Navarro
Ricardo Beux

Diseño y diagramación
Diego Beltrami

Staff Gaming Factor
Santiago Platero
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Walter Chacón
Diego Bortman
Matías Leder
Juan Marcos Victorio
Alejandro Parisi
Facundo Szraka
Gonzalo Lemme

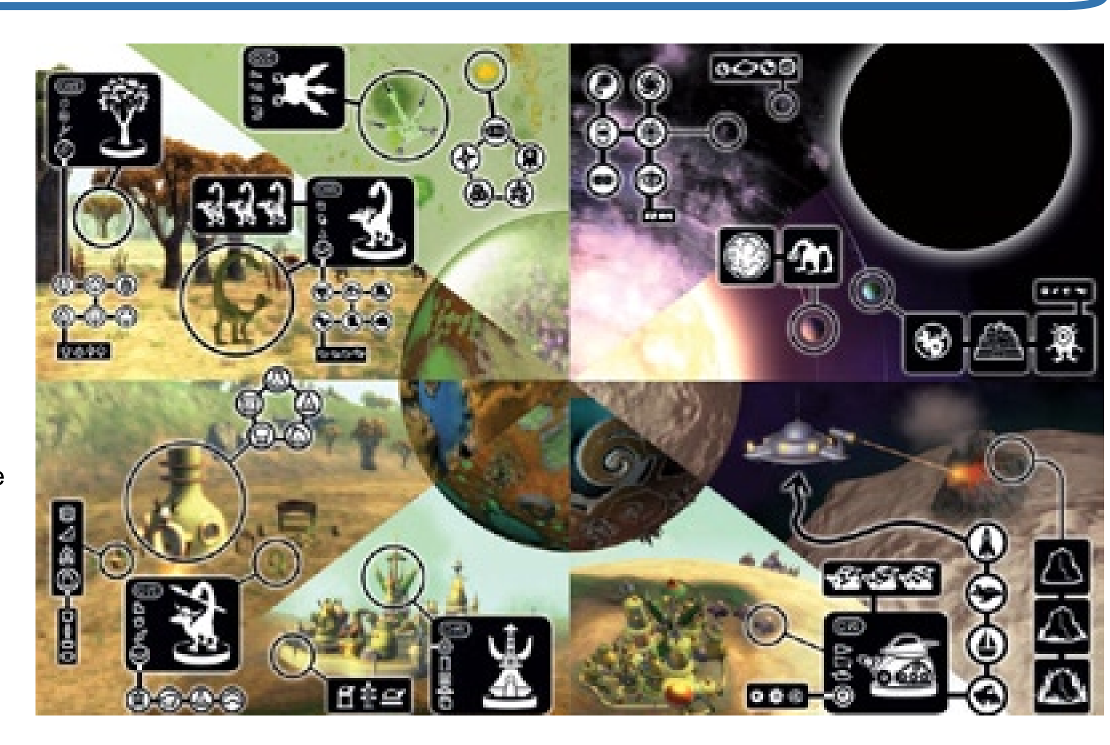
Colaboradores
Martín Petersen Frers
Federico Gaule
Roberto Venero
Daniel Falcón
Darío Sardella
Manuel Cajide Maidana
Gustavo Sanchez
Alejandro Hernández
Martín Bugallo

Asador
Julian Cantarelli

Contacto
prensa@gaming-factor.com.ar
correo@gaming-factor.com.ar

NO HAY SPORE HASTA EL 2007

Spore nos dejará criar una especie en un pequeño planeta "desde cero". Vigilaremos a esas microscópicas células hasta que crezcan y tomen la forma que deseemos. Formaremos civilizaciones y, llegado al punto, conquistaremos otros planetas con nuestras creaciones. Lamentablemente, deberemos esperar más de lo previsto para probarlo y ver si cumple con las expectativas. Este juego de Maxis, con fecha previa a fin de año, será lanzado en la segunda mitad del año que viene.



LAVADO DE CARA PARA ULTIMA ONLINE

Origin, de la mano de EA, se encuentra redesarrollando el cliente de Ultima Online, popular juego que lleva en línea desde 1997. Esta vez la actualización incluiría nuevos gráficos, una interface más fácil de usar y mantendría los requerimientos bajos. Otra buena noticia es que nos permite seguir usando nuestras viejas cuentas. Sería re-lanzado en el 2007 bajo esta nueva forma



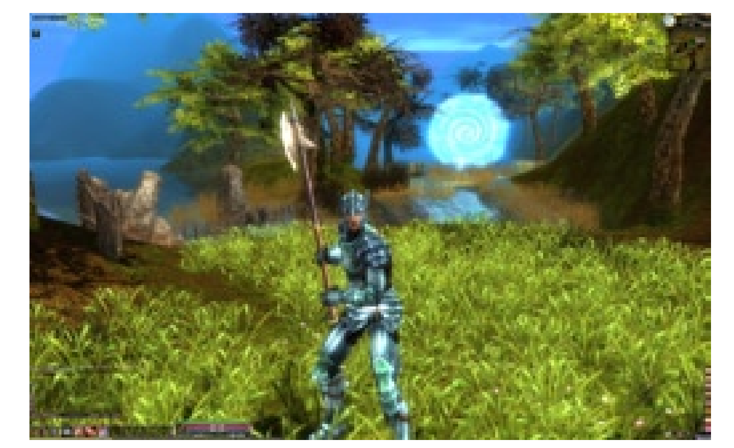


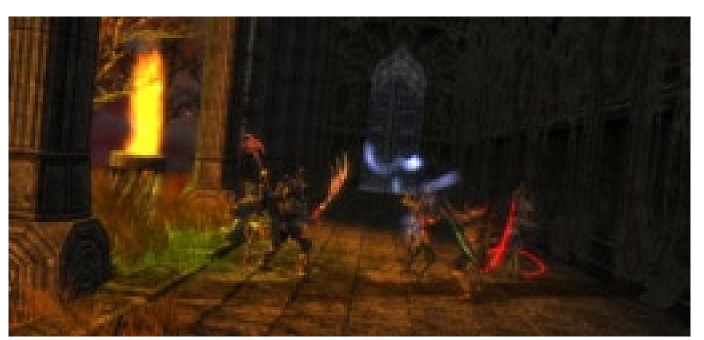


DOS LUNAS EN EL HORIZONTE

Después de mucho tiempo, veremos un juego con el rango de edad M por la cantidad de brutalidad que tendrá. Este MMO de Dave Perry, creador de los juegos de Matrix (glup) está basado en otro RPG Online koreano de nombre Dekaron. El mundo tiene una esperanza de vida de 5 minutos pero nosotros podremos ser salvadores de la humanidad... u otro loco que se abusa de los débiles. Sin fecha de salida confirmada, se sabe que el juego se podrá bajar de forma gratuita y jugar sin cuota mensual, manteniéndose solo con el dinero de publicidades. ¡Yay! Actualmente está abierta la inscripción a la Beta cerrada, a la que pueden registrarse en: ***http://2moons.acclaim.com***







SEÑOR DATA, VOCES OFICIALES



Buenas noticias para los Trekies que esperan ansiosos Star Trek: Legacy, que contendrá todas las épocas de las 5 series de TV: Bethesda confirmó que los actores originales pondrán su voz en el juego. Estas son las de Kirk, Benjamín Sisko, Kathryn Janeway, Jonathan Archer y el infaltable capitán Jeac-Luc Picard. El juego se espera para primavera.





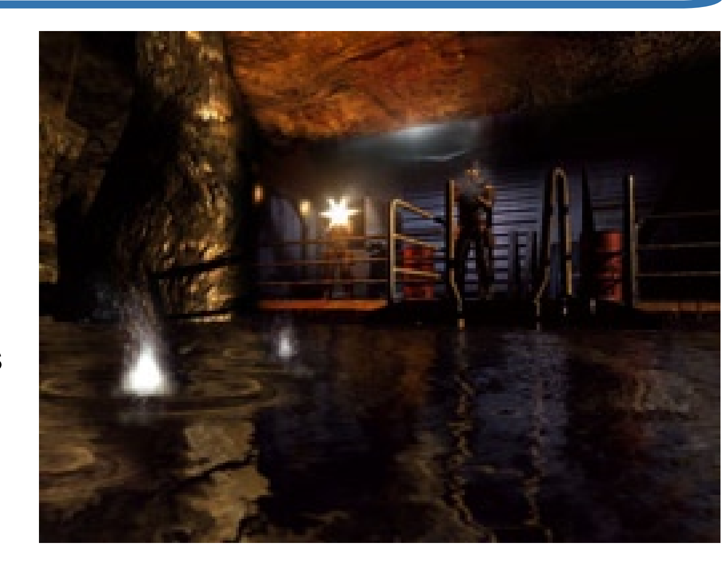


RED OCEAN EN DESARROLLO

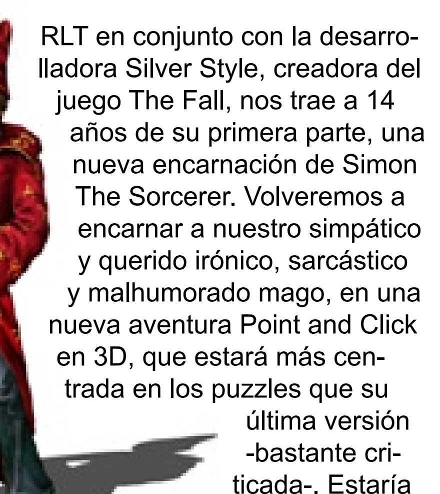


Un grupo de rusos terroristas planea cosas malas en una base escondida en las profundidades del mar. Pero no debe temer el mundo, ya que tiene un valiente protector llamado... ¿Jack Hard?

La distribuidora alemana DTP Entertainment firmó con Collision Studios para la creación de Red Ocean, un FPS de ciencia ficción que nos permitirá entre otras cosas, usar el agua como arma. Ahogaremos, congelaremos y quemaremos con vapor a los rusos malos de siempre, aproximadamente en Febrero del 2007.



SIMON THE SORCERER REGRESA



RLT en conjunto con la desarrolladora Silver Style, creadora del juego The Fall, nos trae a 14 años de su primera parte, una nueva encarnación de Simon The Sorcerer. Volveremos a encarnar a nuestro simpático y querido irónico, sarcástico y malhumorado mago, en una nueva aventura Point and Click en 3D, que estará más centrada en los puzzles que su última versión -bastante criticada-. Estaría saliendo para principios del 2007



FIFA 2007 ONLINE

Entre los muchos atractivos que dice traer el nuevo FIFA 07 está el nuevo modo de juego de Liga Online, en la que podremos elegir un equipo para ir jugando con él la Liga simultáneamente a la real y en modo online.



La verdad es que ese modo de juego tiene pinta de ser atractivo, es más, creo que es algo que hacía mucho que debía incorporarse a los juegos de fútbol. Las ligas disponibles son la Premier League, la Bundesliga, la Liga Francesa y la Mexicana.

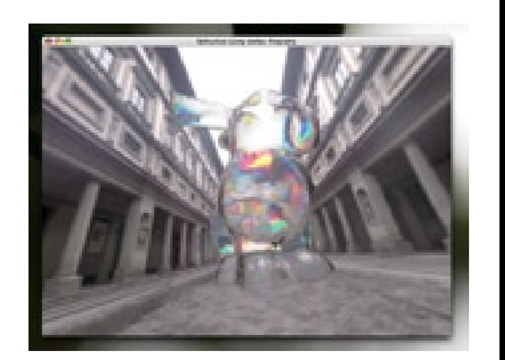
Parece que a los de EA Sports no se les ha ocurrido incluir a a mejor liga del mundo en este modo, como es la Liga Española. Tampoco podremos jugar con equipos italianos ni holandeses, haciéndonos conformar con jugar con el Chivas de México o con el Schalke 04.

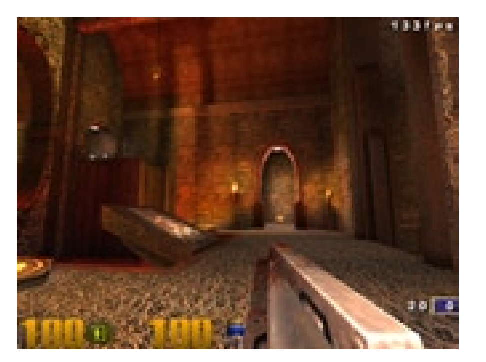


OPENGL EN VENTA



Sillicon Graphics se encontraría al borde de la bancarrota y estaría dispuesta a vender la licencia de su API, Open GL, para salvarse de ella. La famosa y muy utilizada biblioteca de gráficos libre que se usa para desarrollar desde juegos hasta películas animadas en 3D, podría pasar de ser libre a paga, como Direct X (API de microsoft); cosa que perjudicaría a gran parte de la industria, dado que solo podrían utilizarlo aquellos que puedan permitírselo.





Todo comenzó cuando SGI ignoró la industria de los videojuegos a principios de los noventa -que empezaba a apuntar al 3D-, donde ATI y Nvidia aprovecharon e implementaron dicha API en sus placas gráficas.

Fuentes indican que Microsoft ya habría dicho que quiere comprarla, y muy probablemente, cerrarla y empezar a cobrar licencia. Temblad, Gamers.

NEVERWINTER NIGHTS 2 MULTIPLAYER BETA TEST

Quien haya leído la hermosa nota de tapa del número 11 y lo primero que dijo fue "OMG QUIERO TOCAR ESE JUEGO CUANTO ANTES LOL!!!!1111" debe saber que actualmente se encuentra abierta la closed beta (cuac) de Neverwinter Nights 2. Los aceptados tendrán que probar extensamente el multiplayer para reportar bugs, cosas que requieran balance, el rendimiento del motor y un largo etcétera, incluyendo el Toolset para la creación de módulos. Link de inscripción (mucha merd!):



http://www.atari.com/nwn2betatest/multiplayer/

Fechas de salida

12 Volt	Q3 2006
Age of Empires III: The WarChiefs	
Anno 1701	Octue 26, 2006
ArchLord	
Atlantis V (working title)	Octure 2006
Battlefield 2142	
Broken Sword: The Angel of Death	Q3 2006
Brothers In Arms Hell's Highway	
Company of Heroes	Septie 14, 2006
Dark Messiah of Might and Magic	
DIRT - Origin of the Species	Septie 6, 2006
Enemy in Sight	
Evidence: The Last Ritual	Octubre 2006
F.E.A.R. Extraction Point	
Faces of War	Septie 5, 2006
FIFA 07	
FIFA Street 2	Q3 2006
Gothic 3	
GTR 2	Sebre 18, 2006
Guild	
Infernal	Q4 2006
Joint Task Force	
Left Behind: Eternal Forces	Noviere 7, 2006
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	
Maelstrom	Octue 10, 2006
Microsoft Flight Simulator X	
Need for Speed Carbon	Noembre 2006
Neverwinter Nights 2	
Pacific Storm	Sepre 11, 2006
Pirates: Legend of the Black Buccaneer	
Rayman Raving Rabbids	Q4 2006
Savage 2: A Tortured Soul	
Scarface: The World Is Yours	Octub 8 ,2006
Sid Meier's Railroads!	
Silent Heroes	Septibre 2006
Sparta: Ancient Wars	
Star Trek: Legacy	Novire 7, 2006
Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption	
The Sacred Rings	Oubre 13, 2006
The Secret Files: Tunguska	
The Sims 2: Pets	Ocre 17, 2006
TimeShift	
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Octu 17, 2006
Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade	
Warhammer: Mark of Chaos	Octubre 2006

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

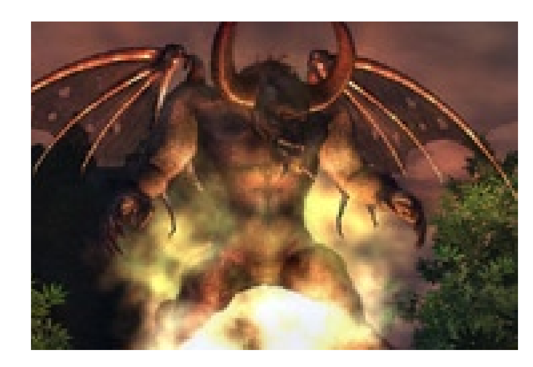
TOXICOLAN 01



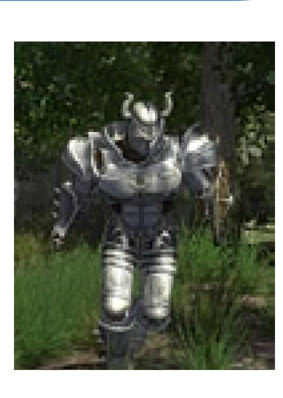


Todos esperábamos el día con entusiasmo, pero entonces se canceló la MaximoLan. Estábamos tristes, hasta el día de hoy, que Tóxico-PC (site de reviews y noticias de hardware) confirmó la realización de Tóxico-01, en el que habrán stands, sorteos, torneos y un espacio para una linda LAN de 100 máquinas (un número chico comparándolo con las 300 máquinas de la última Máximo, aunque tampoco despreciable). El evento se realizará en Palermo SOHO (av. Córdoba 3942) el 7 y 8 de Octubre y contará con la presencia de –entre otros- Gaming Factor (siempre dispuestos a ir a molestar a estos lugares) y… ¡Boby Goma de Nivel X!

TWO WORLDS SE RETRASA



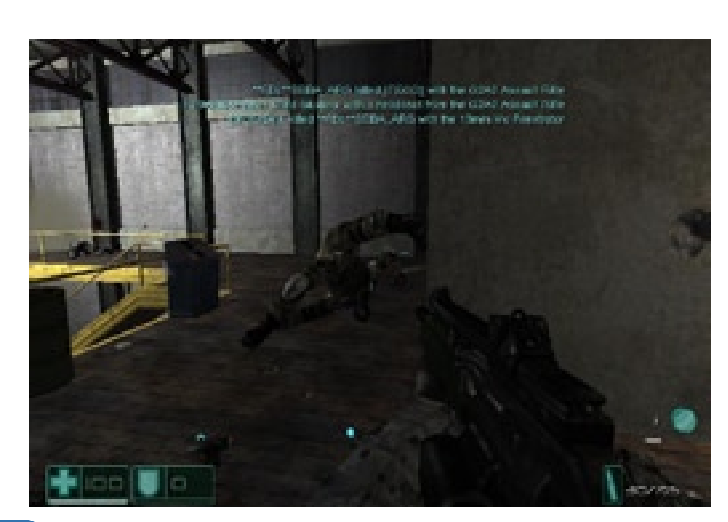
Topware Interactive acaba de anunciar que su próximo lanzamiento, un RPG denominado “Two Worlds”, será retrasado unos meses (se suponía iba a ser lanzado en Septiembre) alegando que usarán ese tiempo para pulir aspectos y opciones referidas a gráficos y jugabilidad. El juego promete muchas quests, un sistema de influencia sobre la actitud de nuestros compañeros y una ambientación e historia épicas dignas de un juego dispuesto a hacerle frente a TES: Oblivion.



F.E.A.R.: PALAZOS ONLINE GRATUITOS

Cuando el 8 de agosto del corriente año 2006 Sierra Entertainment anunciara que una opción multiplayer de F.E.A.R. llamada F.E.A.R. Combat iba a ser lanzada para que todo el mundo pudiese jugarla completamente gratis, en la redacción pocos podíamos creerlo. Pero empezamos a creerlo cuando el 17 del mismo mes y año, estuvimos bajando y jugando toda la noche en línea con 10 modos de juego multiplayer, 19 mapas diferentes, las





12 tipos de armas de F.E.A.R., todas las posibilidades de “bullet time” que ya contenía el juego original, y además, la posibilidad de bajar mods hechos por usuarios. ¿Cómo hicimos? Entramos a joinfear.com, nos registramos y obtuvimos gratuitamente el codigo, despues solo elegimos de entre uno de los 25 mirrors que hay para bajar el cliente en descarga directa, si es que no elegimos bajarlo de la red de Bittorrent, y listo.

Hellgate: Multiplayer

En la nota de tapa del mes pasado, se comentó que no había muchas noticias sobre el



aspecto multiplayer de Hellgate: London. Si bien no se sabe todavía sobre los modos de juego que tendrá, sabemos que Flagship no será el único que se encargará de ese aspecto. Con HanbitSoft hicieron un “joint venture” llamado Ping0 con el objetivo de distribuir el juego de manera online y mantener los servidores del mismo. Según Bill Roper “esto es solo el comienzo de Ping0”, ya que esperan que otras compañías adopten a Ping0 para la ayuda del aspecto multiplayer de sus títulos.

MÁS WOW CADA AÑO

Que buen juego World of Warcraft. Pensar que Blizzard lo va a hacer incluso mejor con Burning Crusade que saldrá -según lo anunciado- a fin de año. La sorpresa fue que la intención de esta grosa empresa es lanzar una expansión por cada año, aunque no es muy loco pensando que hay que mantener interesado a los



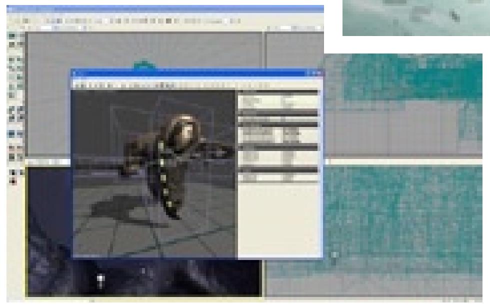


siete millones de usuarios que están suscriptos al juego. Con la trayectoria que tienen en crear juegos, descartamos que lancen paquetes incompletos solo para chorear como hacen otros (cofcofEAGamescofcof)… pero honestamente ¿¡Starcraft 2 para cuando!?

MEDAL OF HONOR USARÁ UNREAL ENGINE 3

Y sí, es como decíamos anteriormente, cada vez más juegos utilizarán el Unreal Engine 3 creado por Epic Games. Por algo será, y ese algo es la versatilidad, facilidad y poder que posee este motor, que dará vida a más de uno. Le toca el turno a la nueva entrega del Medal of Honor: “Airborne” con





fecha de entrega aproximada para comienzos del 2007. Pero esto no es todo, “Dead Space”, otro FPS de Electronic Arts, también pasará a formar parte de las filas de este famoso engine que sigue juntando seguidores.

Se viene: Race

Con un título menos original que F.E.A.R., RACE apunta a la cima de los simuladores de carreras. Con la licencia de la WTCC –como el TC2000 pero internacional- la compañía suiza SimBin planea crear el juego de carreras con más adrenalina del mercado, usando modelo de daños realista, autos y pistas reales, clima que cambia durante las carreras y brillitos entre otras cosas. Si logrará su objetivo lo sabremos el 6 de Noviembre.



FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: Primavera del 2006
•Demo: No disponible
•Género: RPG
•Compañía: Piranha Bytes
•Distribución: Aspyr

GOTHIC III

POR Matias Leder

EL I Y II SEGURO TE LOS PERDISTE

Una saga que ya tiene cuatro años y dos juegos en su haber, ¿cómo puede ser que sea tan poco conocida? Fácil, es un juego alemán y, como casi todo juego alemán, está... En alemán. Bueno, no totalmente, pero las traducciones siempre dejaron bastante que desear; lo cual alejó a estos juegos del público general, al punto de que hoy en día casi nadie lo conozca; una lástima. La saga Gothic es bastante similar a la saga The Elder Scrolls, que nos entregara su última versión hace poco con Oblivion.

THE GOTHIC SCROLLS

En esta tercera entrega de Gothic, Piranha Bytes planea acentuar la R de RPG. Los juegos de rol hoy en día en la PC parecen estar olvidando el Rol, justamente. Se llaman rol sólo porque el personaje sube de niveles; en muchos casos ni siquiera podemos elegir qué camino tomar al crearlo, simplemente sube de nivel y ya está.



Esta vez nuestro rol en el mundo será más amplio, ya que Gothic III nos llevará hacia un juego más abierto, donde cualquier decisión que tomemos es válida y todo resultado es esperable. Ya no tenemos que preocuparnos por no matar a un personaje principal y que nos aparezca un cartelito de que no podremos desarrollar la historia principal, sino que aseguran que la historia podría completarse incluso habiendo matado a todos los NPC del juego (ok, suena muy difícil, pero por suerte es su promesa y no la mía). También nos dejarán ver el resultado de nuestras acciones de una forma más real y directa que en otros juegos, por ejemplo:
Si entramos en un torneo de combates mano a mano con reglas simples: "todo vale menos la magia" y lanzamos un hechizo luego de comenzar, seremos reducidos por los guardias, no con un cartelito que nos indique sino que ellos vendrán a fajarnos al momento; pero si esa bolita de fuego que nuestro oponente esquivó le pega a un espectador podemos esperar que todo el estadio se nos venga encima. Todo puede pasar y cualquier respuesta es esperable.

FOR THE HORDE!

Donde no innova es en el argumento pero, por otro lado, pocos juegos lo hacen, a esta altura ya ni nos importa. Orcos malévolos, despiadados, feos y apestosos; Dios los puso ahí para que los guerreros más hábiles demuestren su destreza y su repudio por las cosas malévolas, despiadadas, feas y apestosas. Pero la cosa cambia cuando toda una nación de orcos aparece en el norte y antes que el héroe pueda ponerse los pantalones, ya conquistaron todo el país. Nosotros, como pobres humanos, tenemos que ganarnos la vida en este mundo dominado por estos Orcos, entrenando, peleando y tal vez formando parte de algún movimiento revolucionario que clandestinamente esté forjando la manera de patearles sus malévolos, despiadados, feos y apestosos traseros de vuelta a su malévola, despiadada, fea y apestosa nación. ¿Cómo se llevará a cabo esto? Supongo que si se los cuento le quitaría toda la gracia al juego, ¿no? Bueno seguramente Piranha Bytes pensó igual porque no me lo dijo.



¿GUILD WARS?

Este juego está creado pensando en sobresalir a partir de dos aspectos principales: los gremios y los combates. Porque ningún juego de Rol es tal sin gremios, y en Gothic III lo son todo. En este mundo subyugado por el enemigo, todos necesitan estar bajo la protección de algo; tal es así que todos los NPCs pertenecen a algún gremio en particular, algunos a más de uno. Cada gremio tiene sus propios objetivos y, dependiendo de cuál elijamos, cambiará todo el argumento del juego, así como también la forma en la que lo encaramos, la gente que conoceremos y los objetivos que tendremos en mente. Dentro de los gremios se encuentran alianzas y enemistades con los otros, y éstas llevan a enfrentamientos -ya sea directos o indirectos-, roces y extrañas treguas. Todo esto puede ser causado por nosotros, por lo que al llegar a cierto rango y con algo de inteligencia, podremos manipular a todo nuestro gremio para que hagan lo que queremos, ya sea convenciendo al líder o provocando a los rivales para que nuestro grupo reaccione como nosotros queremos. En el apartado de los combates, que pueden o no ser muy frecuentes (todo depende de nosotros) Piranha Bytes introdujo un sistema de combos que deberemos ir aprendiendo. Estos varían con diferentes armas y con nuestro uso. El sistema para lanzarlos es algo que aún se está puliendo, ya que en un comienzo parece algo improvisado y el resultado parece más a causa de suerte que de pericia.

Técnicamente hoy en día es difícil catalogar un juego. Se ve lindo, sí; eso da miedo a veces. El capricho de las compañías por hacer su juego más bonito termina destrozando la jugabilidad. Sin embargo el juego se ve lindo, sí. La isla donde se desarrolla la acción es bastante grande, con unos 12 Km² de terreno diseñado a mano. Sin contar calabozos subterráneos, ciudades, torres mágicas y demás cosas que un mundo fantástico tiene que tener para no ser llamado simple y aburrido por ser demasiado parecido a la realidad. Las traducciones -por ahora al inglés- del texto dejaba mucho que desear, y ni hablar de las voces alemanizadas. Esto es imprescindible para el éxito del juego fuera de Europa, y más aun en estos lares. Si ya al gamer promedio le cuesta entender un juego en ingles, ni hablemos de uno con graves errores de ortografía y traducción, con voces con un terrible acento, pero es algo que los diseñadores están teniendo en cuenta para la versión final.
¿Que más puedo decir? Gothic III viene prometiendo varias cosas interesantes. Tal vez de su mano venga la libertad que Oblivion prometió pero no trajo. Para ser una saga prácticamente desconocida en nuestros pagos podría ser una sorpresa grata. Yo diría que si Oblivion te decepcionó, querés algo como esto y ya jugaste a los otros T.E.S., andá consiguiendo Gothic I y II, y entrá en calor, porque el III sale en primavera.



Ficha Técnica
- •Fecha de salida: Noviembre 2006
- •Demo: No disponible
- •Género: FPS
- •Compañía: TimeGate Studios
- •Distribución: VU Games

F.E.A.R. Extraction Point

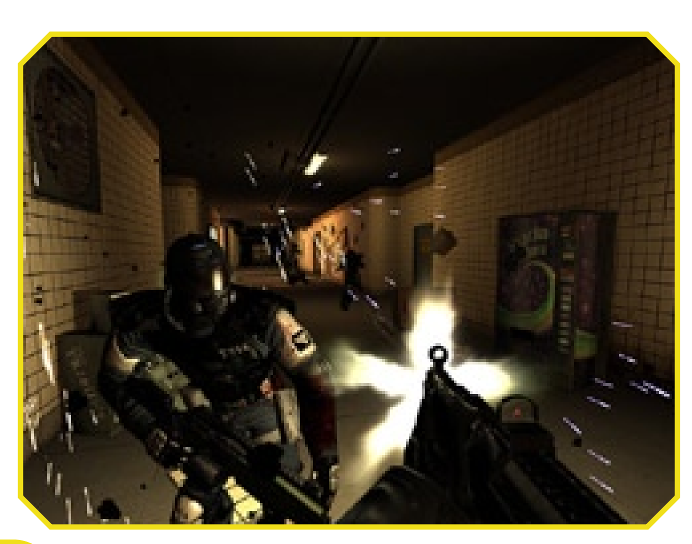
POR Diego Beltrami

E.X.P.A.N.S.I.Ó.N

Hace un año (o doce ediciones atrás) salía el número 5 de Gaming Factor, con un anticipo de F.E.A.R. como nota de tapa. Parece ya tan poco tiempo desde ese entonces hasta el momento en que finalmente salió y nos dejó a todos con las mandíbulas en el piso. A pesar de que todo el mundo lo disfrutó enormemente y que fue alabado también enormemente, no sólo por las críticas sino que por la gran mayoría de jugadores, parece que está de moda andar hablando mal de él. Da la impresión de que nadie recuerda el grandioso juego que es (ni mencionemos su espectacular multiplayer). Pero yo no soy como esos activistas hippies comunistas; yo todavía recuerdo al F.E.A.R. que tantos momentos buenos supo darme y, a diferencia de esos hippies, yo hoy soy feliz porque se que se viene una expansión para ese hermoso juego.

A.G.R.E.G.A.D.O.S.

Para esta expansión Monolith delegó el trabajo a TimeGate Studios, creadores de la saga Kohan. Estos se están enfocando puramente en el aspecto single player del juego. Esto quiere decir que no habrá agregados al multiplayer en la expansión; esto es debido al reciente lanzamiento de F.E.A.R. Combat (el modo multiplayer de F.E.A.R., publicado de forma gratuita). El juego comienza treinta segundos luego del final del juego original y seguiremos personificando al mismo soldado. Pero esta vez en lugar de nosotros perseguir al malo de turno, nos toca ser el perseguido, no sólo por la terrorífica Alma (la pendejita a lo The Ring) sino por un reactivado ejército de clones.
Esta expansión será muy similar a lo que ya hemos visto. En términos de jugabilidad la mayoría de los enemigos son los mismos, y tan sólo se han mostrado dos agregados. Para empezar nos enfrentaremos a unas nuevas criaturas similares a los asesinos ocultos del original. Estos son parcialmente invisibles y nos atacarán con sus afiladas garras. Vivendi dice que serán más fáciles de derrotar que los asesinos (quienes de una buena patada en el tuje la palmaban) pero que a su vez será más difícil detectarlos.



Pero por regla no se agregan malitos sin también darnos un nuevo método de fulminarlos. Este caso no es la excepción, ya que tendremos a nuestra disposición una hermosa mini-gun, capaz de consumir unas 200 balas en lo que canta el gallo, logrando enorme destrucción y daño.
Si bien el aspecto en general de esta expansión es muy similar al del título original, los desarrolladores prometen una mayor diversidad de escenarios (se dejó ver una iglesia por ahí), a pesar de que todavía se encuentran los típicos almacenes o edificios de oficinas.

Gráficamente no hay variaciones dignas de mención, así que esta expansión tendrá prácticamente los mismos requerimientos de F.E.A.R., así que si éste te anduvo bien, no vas a tener nada de que preocuparte.
Con la promesa de unas seis a ocho horas de más F.E.A.R., incluido todo lo que hizo del mismo el gran juego que es (por más que a los hippies les guste delirarlo), es difícil esperar hasta noviembre, momento en que esta expansión se dedicará a atormentar nuestras delicadas psiques.

Ficha Técnica
- •Fecha de salida: 12 de Septiembre
- •Demo: Disponible
- •Género: Aventuras
- •Compañía: Traveler's Tales
- •Distribución: LucasArts

Lego Star Wars 2: The Original Trilogy

POR Diego Bortman

EL REGRESO DE LOS BLOQUES ESPACIALES

Viendo la buena acogida que tuvo la entrega anterior de Lego Star Wars, no era muy difícil pensar que la empresa Traveler's Tale iba a seguir exprimiendo esta línea de juegos ¡y así lo hicieron!
Lego II: TOT tendrá la misma dinámica que el juego anterior con importantes modificaciones y ambientado esta vez en la trilogía original -tal y como su nombre lo indica-, por lo que podremos usar a Obi Wan Kenobi de viejo, Han Solo, Luke y la Princesa Leia.



¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Una de las cosas más originales es la de crear a nuestros héroes mezclando partes de varios. Así obtendremos a Darth Yoda, Obi Wan Solo, la Princesa Palpatine, todos ellos con características y poderes de ambas partes.
Cada personaje, además de los que sean Jedi, tendrá sus ataques y maniobras especiales, como así también la habilidad especial de poder construir diferentes objetos, a diferencia de la entrega anterior.
Cada Jedi tendrá algún ataque especial: Darth Vader podrá hacer Force Choke, Palpatine Force Ligthning y Obi Wan el Mind Trick; en total se espera contar con más de 60 personajes para usar en todo el juego.

Las tres películas -A New Hope, The Empire Strikes Back y Return of The Jedi- estarán representadas por seis capítulos cada una más algunos niveles secretos que deberemos descubrir coleccionando algún ítem.
En el primero de A New Hope usaremos el speeder con Luke mientras nos dirigimos a Mos Eisley y también se rumorea que podremos usar el X Wing en el ataque final a la Estrella de la Muerte.
Uno de los modos de juegos que trae es el "Free Play", donde podremos construir cosas con los cubos Legos, desde naves, edificios, lo que sea que a nuestra imaginación se le ocurra; y nuevos héroes mezclando torsos, cabezas y ropa, como fue mencionado más arriba.

Una cosa mejorada en cuanto al engine del juego es el manejo de la cámara, la cual es más intuitiva de usar y nos deja posicionarla con más libertad que en la versión anterior. También cuando estemos usando dos muñecos y estos estén alejados entre sí, la pantalla se dividirá en dos para tener un mejor control y observación del mundo que nos rodea.
El sonido y los gráficos se mantendrán en líneas generales iguales a la versión anterior y se le dio un nuevo énfasis en la dificultad para abarcar a un público más adulto

Para ir cerrando, Lego II TOT promete ser un juego divertido, con más opciones que el anterior para alargar su vida útil y, sobre todo con bastante humor. Habrá que esperar hasta Septiembre.



- •Fecha de salida: Septiembre 2006
- •Demo: No disponible
- •Género: Acción/Arcade
- •Compañía: SCi / Volatile
- •Distribución: Eidos

Ficha técnica

Reservoir Dogs

POR Leandro Dias

¿DÉJÀ VU?

Hace exactamente un año se anunció la salida del juego de The Godfather, y más allá de la alegría inicial, producto de mi fanatismo por la saga de Francis Ford Coppola, no pude dejar de pensar en que había muchísimas chances de que el resultado final sea desastroso. Porque no se trataba de la adaptación de un film del montón, sino de una joya cinematográfica. Hoy en día tengo la misma sensación al hacer esta nota sobre el juego basado en Reservoir Dogs, más conocida como "Perros de la Calle" en este lado del Atlántico. Esta película fue el primer éxito de Quentin Tarantino como director y es considerada una de las mejores de la pasada década. Entonces, la pregunta del millón es: ¿Tendrá este videojuego una calidad similar a la del celuloide o terminará siendo una mancha negra?

TORTURE YOU? THAT'S A GOOD IDEA. I LIKE THAT.

Reservoir Dogs es una de esas películas que no necesitan ningún tipo de continuación, precuela o spin-off, por lo que afortunadamente los programadores han decidido que el juego esté basado en los acontecimientos narrados en el film. Para los que no conocen la historia, básicamente se trata de cinco criminales que fueron reunidos con el fin de robar unos diamantes. Ninguno de los asaltantes se conoce entre sí y se identifican por medio de seudónimos. Lamentablemente para ellos, el plan salió mal, por lo que se ven en serios problemas luego de realizar el crimen. A lo largo de 16 misiones que no seguirán un orden cronológico (gran parte de la película se desarrolla por medio de flashbacks), se recrearán los momentos más importantes que pudimos observar en la pantalla grande más un plus de escenas nunca antes vistas.



Habían quedado un par de cabos sueltos en la historia que serán revelados en el juego, cosa que genera un poco de desconfianza. A pesar de que no se incluirán escenas extraídas directamente de la obra original, los momentos más importantes serán recreados fielmente por escenas cinematográficas. Por lo que se pudo apreciar, se utilizaron diversas técnicas para lograr que el ambiente sea lo más fiel posible.

En cuanto al apartado gráfico, podemos decir que no está mal pero tampoco es la gran cosa para los tiempos que corren. No esperen ver un engine similar al de Doom 3, ni siquiera al de Tomb Raider: Legend, sino más bien algo muy parecido a lo visto en la saga Grand Theft Auto. Más allá de eso, los gráficos poseen algunos detalles bastante interesantes, como los efectos de las explosiones o lo detallado de los ambientes interiores, que podrán destruirse fácilmente.

Estaba claro de antemano que no podríamos contar con alguna de las voces originales, en especial debido al fallecimiento de Chris Penn, quien interpretaba a uno de los protagonistas. Y lamentablemente tampoco podremos escuchar a la gran mayoría de los actores originales que todavía se encuentran con vida, con excepción de Michael Madsen. Por suerte, el soundtrack será el mismo e incluirá la recordadísima canción "Stuck in the Middle with You".



¡EL QUE NO SALTA ES UN INGLÉS!

Hace ya unos meses, Reservoir Dogs fue prohibido en Australia, y en los últimos días la policía británica ha manifestado su deseo de que la misma medida se aplique en Gran Bretaña. La razón de esto se debe a que tanto en el juego como en la película se pueden ver escenas en las cuales se torturan a policías. Por ello, un representante de estas fuerzas declaró que el efecto que el juego produciría sería altamente dañino para la imagen que la gente tiene sobre ellos. Afortunadamente, la justicia no ha oído a estos pobres idiotas y Reservoir Dogs no será prohibido.

IT'S AMUSING, TO ME, TO TORTURE A COP

La jugabilidad de Reservoir Dogs tendrá dos facetas completamente distintas: una durante las diez misiones a pie y otra a la hora de completar los seis escenarios en donde será necesaria la utilización de un vehículo. Cuando estemos a pie, encarnaremos a nuestro personaje en tercera persona de forma similar a la vista en The Godfather. Para enfrentarnos a la policía, podremos utilizar varios métodos antes de recurrir a la fuerza bruta, o mejor dicho, a los balazos limpios. Una de ellas será agarrar a un rehén para amenazar a los azules. Si estos hacen oídos sordos a nuestras palabras, podremos herir al prisionero como para que se den cuenta de que no estamos jugando. En última instancia siempre quedará la posibilidad de utilizar al pobre tipo como escudo humano. También será posible realizar distintos tipos de ataques especiales por medio de la ingesta de adrenalina. Sin embargo, será posible terminar el juego sin la necesidad de utilizar armas ni una sola vez porque el desarrollo del juego estará determinado por nuestras decisiones y, finalmente, por lo violento de nuestro accionar.

Por su parte, la acción sobre ruedas realmente pinta muy bien. Las persecuciones son extremadamente rápidas y violentas, ya que mientras el conductor maneja, el pasajero de adelante puede disparar por la ventanilla. El modelo de daños de los autos está logrado de forma impecable y se nota muchísimo la experiencia de los muchachos de SCi -creadores de la saga Carmageddon- en el tema.

I'M GONNA TORTURE YOU ANYWAY

Sin dudas, Reservoir Dogs es una apuesta arriesgadísima que parece ir por el buen camino pero difícilmente esté a la altura de la obra de Tarantino. Esperemos que tenga que tragarme mis palabras y que el juego me tape la boca. Pero para eso tendremos que esperar un poco más, para que sepamos finalmente la verdad.



Ficha Técnica
- Fecha de salida: Septiembre 2006
- Demo: No disponible
- Género: RTS
- Compañía: Sunflowers/SEK
- Distribución: -

ParaWorld

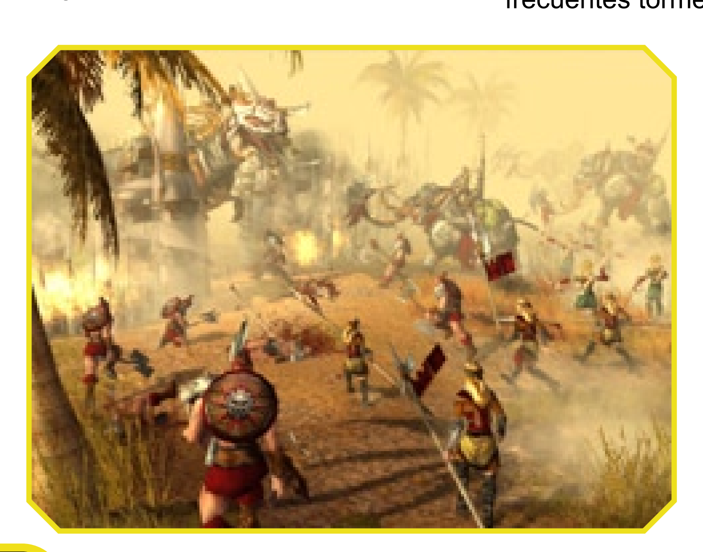
POR Luciana Decristófaro

¿Y pensabas que lo habías vivido todo?

Si ya estaban cansados de los bichos de siempre, de romanos, griegos, egipcios, vikingos, samurais y trogloditas de turno, si ya se aburrieron de elegir entre ingleses, franceses, alemanes, holandeses, portugueses, españoles y rusos, capaz sea hora de probar algo distinto. Paso entonces a describirles ParaWorld.

Para cada mundo sus biomas

Básicamente tenemos cinco biomas: The Jungle (la jungla), The Northlands (las Tierras del Norte), The Savannah (la sabana), The Icewaste (una especie de tundra) y The Ash Valley (o “Valle de las cenizas”).
Como es de suponerse, en la jungla tenemos climas tropicales, espesos bosques, árboles gigantes y una gran cantidad de pantanos. Esta flora da hogar a dinosaurios herbívoros pero también carnívoros, como por ejemplo: Velociraptors, Oviraptors y los tan famosos Tyrannosaurus Rex -o T-Rex para los amigos, que deben ser pocos-, entre otros.
En las Tierras del Norte encontramos un clima similar al de Europa, la flora es mayormente estacional sobre todo la perteneciente a los bosques, habiendo muchos pastizales, pero también muchas sierras y cordones montañosos. Éste es el hogar de muchos animales, en su mayoría mamíferos, como ser el “Tigre Dientes de Sable”, mamuts, rinocerontes y feroces osos. Algo así como en La Era de Hielo.
Por otro lado tenemos a la sabana, con un clima seco y cálido. Abarca llanuras, planicies, desiertos; su flora está principalmente compuesta por arbustos, palmeras y pasto seco. Sufre tormentas de arena, como era de esperarse. Acá podemos encontrar Brachiosaurus, Diplodocus y Triceratops.
Después tenemos The Icewaste, una especie de tundra víctima de frecuentes tormentas de nieve. Contiene bosques de coníferas y cordones montañosos extendidos a lo largo de todo el bioma La fauna es prácticamente la misma que en las Tierras del Norte.
Y por último, pero no por eso menos importante, El Valle de las Cenizas, una zona de muerte entre volcanes activos y ríos de lava roja, ideal para pasar el fin de semana. Las lluvias de cenizas provenientes de los volcanes hacen a este lugar aparentemente imposible de habitar de manera regular, ya sea por culpa del particular calorcito que lo azota o por la falta de aire fresco. Sin embargo, podemos encontrar algunos Ankylosaurus, Stegosaurus y Carnotaurus.



Y los nominados para habitar el mundo son...

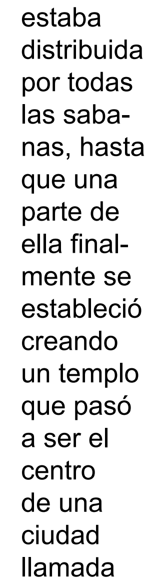
Sobre los homo sapiens sapiens que viven por ahí puedo decirles que se dividen en tres tribus: Los Norsemen (Los del Norte, bah), los Dustriders (No, no voy a traducir eso) y por último los Dragon Clan.

Los Norsemen son una tribu guerrera orgullosa que, justamente, premia los actos de guerra y de heroísmo por sobre todas las cosas. Sus edificaciones están hechas de piedra y madera con la particularidad de tener puertas de forma triangular. Su tecnología se concentra en el uso de metales para invenciones de ataque a corto alcance, así como también armaduras pesadas y poderosas.



Son además excelentes constructores y pescadores.
Su centro cultural se llamó The Great Halls of Valhalla y se encontraba sobre una montaña muy alta, donde la tribu entera se reunía para hacer celebraciones. Sin embargo las tormentas de nieve hicieron que la tribu buscara lugares más cálidos para vivir e impidieron estas reuniones, haciendo que se perdiera el contacto entre los distintos clanes.

Los Dustriders son la tribu más adaptable y pacífica de las tres. Como medida principal para sobrevivir entre tantas bestias salvajes, ellos decidieron domarlas y ponerlas a trabajar para ellos. Conquistadores de nacimiento, lo que más valoran es conseguir nuevos territorios donde vivir. Son nómades y esa característica se refleja en sus construcciones que más que edificios son carpas grandes listas para ser desmanteladas. Los elementos que utilizan para sus viviendas son cueros (provenientes de los animales que cazaban) y piedras.



Esta tribu estaba distribuida por todas las sabanas, hasta que una parte de ella finalmente se estableció creando un templo que pasó a ser el centro de una ciudad llamada Holy City o Ciudad Sagrada. Se convirtió en un punto muy importante de encuentro, tanto que actualmente es usado de refugio para cualquiera que lo necesite.

Por último tenemos al Clan Dragón, que vendrían a ser los hombrecitos abocados a la tecnología, siendo su fuerte la estrategia, las trampas y artefactos varios stealth hechos en madera. Sus construcciones son normales, no le llegan ni a los talones a los Norsemen, pero a falta de fuerza tienen la estrategia, poniendo variadas trampas en los lugares indicados. Son tímidos, desconfiados y prefieren vivir en la jungla, alejados de otras tribus.



¿Y todo esto de dónde salió?

Todo comenzó cuando un grupo de científicos se unió a un matemático de nombre Jarvis Babbit para formar una sociedad secreta dedicada a la búsqueda de mundos paralelos, mundos de los que nuestros antepasados nos contaban, de los que nunca se supo más que anécdotas. Gracias a los estudios y pruebas de un artefacto de este matemático, esta sociedad encuentra un método para identificar portales a otros mundos, sabiendo con precisión cuándo van a abrirse y dónde. Así es como descubren ParaWorld, y con él, tribus guerreras primitivas y lo más divertido: ¡Dinosaurios! ¡Sí! ¡Y en el siglo XIX!
Recorriendo el lugar se encuentran con algo aún más interesante: la tan codiciada fuente de la juventud. ¡Existía después de todo! ¡Tus abuelos no estaban tan decrépitos ni seniles cuando te lo contaron!
Como no podía de ser de otra forma en este juego, tres científicos más -un geólogo, una bióloga y un físico- lograron infiltrarse en este proyecto encabezado por Babbit y el secreto quedó expuesto. Babbit, gracias a una buena jugada, logra conducirlos mediante una trampa a ParaWorld y dejarlos ahí varados con nada para garantizar su supervivencia. ¡JA, ahora los quiero ver, cerebritos!
Como supondrán, estos tres científicos serán nuestros “héroes” o unidades de ataque durante el juego. Nuestra misión, como siempre, será llevarlos sanos y salvos a su casa o al menos al mundo que les corresponde, aunque eso signifique enfrentarnos a bestias de varios metros de altura, a frías tormentas o incluso a calentitas lluvias de cenizas.





SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT

POR: MAXIMILIANO NICOLETTI

CUANDO TU TRABAJO ES VIVIR COMO UN CRIMINAL, LA DELGADA LÍNEA ENTRE LA INOCENCIA Y LA CULPA DESAPARECE.

FICHA TÉCNICA:

- FECHA DE SALIDA: 30 DE OCTUBRE DE 2006
- GENERO: ACCIÓN
- COMPAÑÍA: UBISOFT
- DISTRIBUCIÓN: UBISOFT
- DEMO: PROXIMAMENTE

Soy un soldado. No soy un gran filósofo, pero voy a contarles lo que creo. Creo que las grandes amenazas a nuestras libertades empiezan como algo pequeño. Tan pequeño como si una simple astilla atravesase sólo una célula. Son cosas así las que absolutamente nadie llega a notar. Pero crecen. Se multiplican. En ese instante se inician reacciones en cadena que afectan el mundo entero. Ésa es mi pequeña teoría del caos. Pero cada vez que mi teoría se pone en práctica, yo estoy ahí para detenerla. Soy un hombre que no existe trabajando para un gobierno que no me reconoce. Si se abriese la Caja de Pandora mañana, yo estaría ahí para cerrarla. Sólo yo tengo el poder de conservar una quinta libertad por sobre las otras cuatro. Sólo yo pudo cometer actos de guerra para conservar la paz más preciada. Sólo yo puedo ir por sobre la ley para protegerla. Soy la sombra que no ves. Soy el murmullo que nunca oirás. Soy la muerte que no puedes sentir. Mi nombre es Sam Fisher, y yo soy un Splinter Cell. Toda mi vida fui entrenado para no existir, para ser un fantasma. Ahora ha llegado la hora de descubrir si un fantasma realmente puede desaparecer. Por primera vez debo actuar como un doble agente. Proteger y al mismo tiempo traicionar. Solía ser un héroe, ahora soy un hombre buscado. Solía cazar terroristas, y ahora soy uno de ellos. Solía tomar órdenes, ahora las ejecuto. Mis amigos creen que soy su enemigo, mis enemigos piensan que soy un nuevo amigo. Y ambos tienen razón. Sólo una pregunta queda sin contestar: ¿Para qué lado vas a pelear?

PROTEGER

Durante años he aceptado órdenes que nadie había evaluado más que un pequeño sector del gobierno estadounidense, dedicado al monitoreo de comunicaciones de todo tipo en todo el mundo. Cuando esta información obtenida se vuelve demasiado crítica para que la NSA (National Security Agency) pueda resolver mediante canales normales sin causar una guerra mundial en el proceso, la misma vuelve al pequeño sector que la generó en primer lugar: Third Echelon. Y entonces la situación se resuelve. Third Echelon realiza una “operación física” donde yo, como Splinter Cell, soy el operativo principal y el único responsable por como se desenvuelva la situación. En la realidad, no existo, y nunca voy a existir, lo más que puede esta gente mencionar sobre mí es una frase sacada de algún diálogo de John Le Carré, como “nuestro hombre en la Habana”, donde Habana puede ser sustituida por cada rincón de este planeta donde haya un pequeño paso hacia la destrucción de la paz mayor. Así es como comenzó todo. Durante una misión en el ártico, llegó a mi conocimiento que un grupo terrorista, JBA (John Brown's Army, o sea, el Ejército de John Brown), tomó posesión de un gran cargamento de Mercurio Rojo. Al terminar mi misión, durante el vuelo de regreso, me comunicaron la muerte de mi hija, Sarah, a manos de un conductor borracho. Mi vida se hundió en un mar de depresión y,

siéndome imposible concentrarme en nada, Lambert decidió retirarme de la lista activa y darme un tiempo libre. Meses después, recibí el rango de un agente regular de encubierto. Obviamente, aun así no sería reconocido por mi gobierno. Mi misión era infiltrarme en las filas de la JBA lo suficiente como para obtener la información necesaria para recuperar el cargamento de Mercurio Rojo y acabar con la organización desde dentro.
Con esos objetivos, NSA me convirtió en un importante criminal buscado y me lanzó a la prisión Ellsworth, en la misma celda que Jamie Washington, uno de los operativos capturados del equipo terrorista, a quien poco después ayudé a escapar. Esto me hizo dar mis primeros pasos dentro de JBA, pero aun tenía que pasar la prueba. En una pequeña habitación en la base del grupo en Kinshasa, Zaire, debería probar mi lealtad matando a un inocente capturado sin demostrar ningún remordimiento. La decisión estaba en cuán dispuesto estaba a cumplir mi misión, matando a unos pocos inocentes para salvar la vida de millones. Poco después descubriría que estas decisiones estarían a la orden del día para todo lo que quisiese hacer.





SERVIR

Mientras los días pasaban, cada decisión que tomaba afectaba directamente mi relación con cualquiera de las dos facciones. Cada objetivo que decidiera hacer cambiaría la actitud de la NSA o la JBA con respecto a mí. A veces tenía que ejecutar dos o tres objetivos simultáneamente, entre los que la JBA me asignaba y los que la NSA me ordenara sabotear, y esto significaba que debería tomar la decisión correcta si quería seguir vivo y libre. Un paso en falso cambiaría mi futuro sin dudas, pero un paso bien dado podría lograr que ganase la confianza del grupo, o que la NSA me diera mejor equipamiento para desarrollar mi misión. Sea como sea, una decisión no podría mantener a los dos grupos felices. Al menos no por mucho tiempo.

La clave está en lo que Ubisoft llamó “momentos dirigidos”. Durante Double Agent, Sam Fisher es enviado a interactuar con terroristas para cumplir su misión, por lo que, estando infiltrado en su base y viviendo dentro de la misma, sería un poco perjudicial para su salud que estuviera matando tipos malos durante toda su estadía sin esperar consecuencias. Los momentos dirigidos son el termómetro para este tipo de situaciones. Toda acción que ejecute Sam durante su misión modificará el avance del juego y la historia en un todo. Durante más de un momento, Fisher se verá obligado a cumplir más de un objetivo a la vez y, muchas veces, estos objetivos estarán en contra unos de otros.

¡CÓMO VAN A FACTURAR!

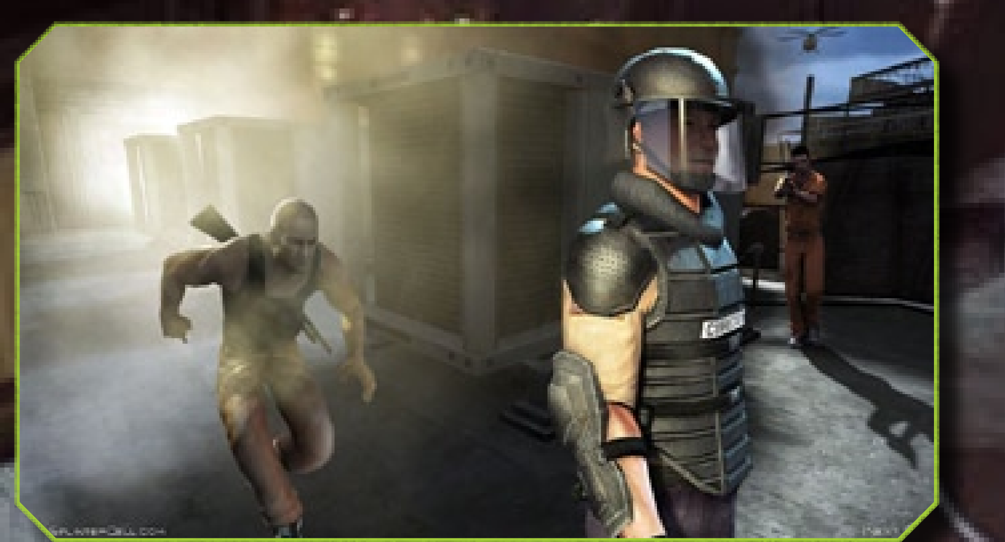
Más allá de que Double Agent no es el primer juego en pasar por tantas plataformas, no deja de sorprender el número de consolas por donde se van a poder ver las nuevas aventuras de Sam Fisher. Además de en PC, Splinter Cell: Double Agent tendrá sus versiones en: Playstation 2, X-Box, X-Box 360, GameCube y, aun cuando no existe todavía, para Playstation 3. Al mismo tiempo, Ubisoft está preparando para la consola portátil de Sony, PSP, su propia versión de Double Agent, llamada Essentials.

Por ejemplo, los terroristas pueden pedirle que vuele un edificio, mientras que la NSA le pide que sabotee la bomba para que no explote (no es algo que va a pasar dentro del juego, es un ejemplo inventado). De esta forma, Ubisoft busca que el jugador tenga que poner sus emociones en el juego y tenga mayor poder de decisión acerca de cómo quiere jugar el resto de su partida.
Al mismo tiempo, cada decisión le traerá un conjunto de consecuencias, tanto buenas como malas. Si decidimos actuar del lado terrorista, Sam Fisher va a quedar prácticamente en bolas, ya que NSA no lo va a proveer con ningún tipo de armamento especial, ni gadgets de ningún tipo. Por el contrario, si fuera nuestra voluntad cumplir los objetivos que NSA nos plantea, nos llenaríamos tanto de armamento, que la JBA empezaría a sospechar de la procedencia de todo el equipamiento que conseguimos, y nos sería más difícil seguir avanzando en el juego.

Durante todos esos días que pasé en JBA, todavía recordaba la noche en que me lancé en paracaídas al Ártico, la noche que lo empezó todo. La noche que dio inicio a esta misión y a la profunda depresión que todavía estaba en mí. Aquella noche, el frío helado de la bajada en picado parecía calmar mis ansias por tocar tierra. La nieve, que se acercaba segundo a segundo, era un espectáculo de luz en la oscuridad que me acompañaba. Di un giro hacia adelante y traté de abrir el paracaídas...
Y mientras Sam cae en su primera misión del juego, nosotros somos capaces de manejar cada movimiento, ver cada copo de nieve que pasa a nuestro lado mientras el

viento nos va moviendo y controlar el momento en que el paracaídas se abra. La forma en que Sam aterrice, y si Sam aterriza, dependerá absolutamente de nosotros y de nuestra habilidad, porque todo puede fallar, sobre todo un paracaídas. En ese momento, mini-juegos se activan para ayudar a Fisher a salvar su vida. Eso es más o menos lo que se mostró durante la última (en todo sentido) E3, y lo que muchos bastardos afortunados pudieron jugar antes que todos nosotros.
Las inserciones, las misiones en sí, todo en conjunto con los momentos dirigidos implementados por Ubisoft, conformarán una sucesión de acción en la que el jugador no pierde el control del juego ni por un segundo, haciendo a Double Agent más inmersivo, cambiante y mucho más cinemático que los juegos anteriores, debido además a la constante desaparición del HUD, cuadros explicativos y las enormes letras cuadradas que aparecían y desaparecían durante los juegos anteriores, dejándonos más espacio para disfrutar de Sam Fisher y su gatillo fácil. Esos son los momentos en que nuestras decisiones éticas pueden jugarnos una mala pasada en un futuro, y a la vez recompensarnos en el avance del tiempo.

Al llegar, me dejaron en una habitación junto a cuatro personas, un arma, y un civil, maniatado contra una pared. La situación era sencilla: si mataba al inocente, seguía el juego, pero seguramente más de un funcionario de NSA querría levantarme corte marcial. Era una suerte que ahora estaba legalmente muerto... Innecesario es decir qué hubiese pasado si mi decisión era no disparar esa arma.
Por primera vez en mi vida, tuve remordimiento al disparar un arma. La cantidad de veces que pidió por su vida debe haberme afectado. De todas formas, tenía que cumplir mi misión. Miles de vidas estaban en juego. Ahora no creo que haya nada que pueda ayudarme a dormir por las noches.

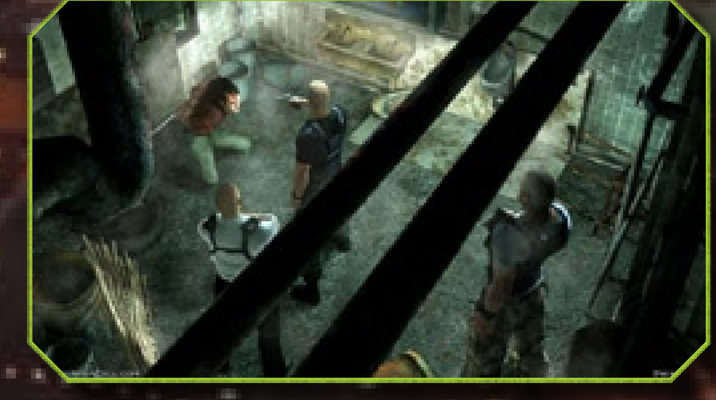


ACTUAR

Todo este tiempo había contado con un solo aliado a mi lado durante cada operación que tuve que realizar, la noche y su completa oscuridad. Pero esta vez tenía que enfrentarme no sólo a un cuartel lleno de terroristas, a un montón de misiones tanto de amigos como de enemigos que podían llegar a acabar con mi credibilidad y mi vida, sino más importante aún, la completa iluminación de estar operando a pleno día. Ahora debía encontrar la manera de no ser visto, sin contar con las sombras.
Por primera vez contamos con la luz como el principal enemigo. Durante algunas misiones, tendremos que pasar desapercibidos sin contar con ningún tipo de sombra que pueda tapar nuestra presencia. Pero como Fisher es el maestro del camuflaje y la desaparición total, no le será difícil encontrar otras formas de avanzar sin que nadie pueda decir "¡Ah, Fisher! Sí, lo conozco, me lo crucé en la calle el otro día, tipo raro ese, ¿no?". En uno de los niveles presentados en E3, más precisamente en la ciudad de Kinshasa, Zaire, afectada por una guerra civil, lo que lleva a constantes enfrentamientos armados en medio de las calles, Sam debía desaparecer en el medio del descontrol. Mientras civiles corren de acá para allá aterrados y los dos bandos se disparan con todo lo que tienen, un autobús pierde el control y vuelca en plena vereda, en una gran explosión, aplastando en el proceso a un pequeño contingente de los civiles asustados antes mencionados. Crueldad es lo que sobra. No es necesario decir que, con la desaparición del HUD, por fines inmersivos, esa escenita debe verse increíble.
Pero volviendo a Fisher, durante su

A VOS TE DAMOS DOS MANZANAS Y...

Cada versión de Splinter Cell: Double Agent está pensado para tener su propio set de cosas que la versión para otra plataforma no va a tener. De esta forma, nosotros los de PC quedamos contentos sabiendo que tenemos algunas cosas que la gente que juega con Playstation 2 no va a tener. Las consolas de actual generación, como PS2 y X-Box, contarán con más misiones single-player con posibilidad de cambiar el final del juego, más misiones multiplayer cooperativas, para jugar offline y ocho minutos de cinemáticas, entre otras, mientras que las consolas de próxima generación y la PC contarán con dos nuevas misiones single-player, más mapas para la modalidad versus y coop, inserciones interactivas, como saltos en paracaídas, y una nueva modalidad de combate subacuático.





paso por Zaire, deberá utilizar el coco con más ganas que últimamente. Así es como Sam terminará usando cables telefónicos para deslizarse de un techo a otro o le disparará a minas personales visibles para chamuscar algunos guardias. Además, dependiendo del escenario donde estemos, Sam contará con equipamiento diferente y movimientos más variados. Por poner un ejemplo, podemos llegar a tener misiones en las que habrá que actuar sin ningún armamento más que nuestras manos y el sigilo, mientras que durante otras misiones contaremos con todo el equipamiento común de un Splinter Cell, incluidos los tan amados trifocales, además de toda la ayuda que un montón de aparatitos y un satélite bien posicionado pueden ofrecer. Además, mientras que en un ambiente cerrado tengamos movilidad reducida, en un escenario como el primero podemos aprovechar cada cosa que veamos en nuestro beneficio, como ser capaces de romper paredes de hielo para atacar y acabar con enemigos en un movimiento sencillo.

Sumando, al no contar con un HUD, ahora deberemos prestar atención a nuestro escenario y a Sam Fisher para saber qué tan bien estamos ocultos de la vista de cualquiera. Para eso, Fisher tiene en su hombro derecho un aparatito que produce una luz dependiendo de lo bien que estemos ocultos. La mejoría en la calidad gráfica del mismo engine modificado de siempre, el Unreal Engine, nos permite tener un mejor control sobre los movimientos de cualquier terrorista o civil del que nos tengamos que ocultar. La música, desarrollada especialmente para hacernos sentir aún más dentro del juego, debería cumplir su cometido perfectamente, mientras que las viejas voces que vienen participando desde el primer juego nos deleitarán una vez más con sus geniales actuaciones. Es posible que Splinter Cell: Double Agent llegue a ser uno de los juegos más inmersivos vistos hasta ahora.

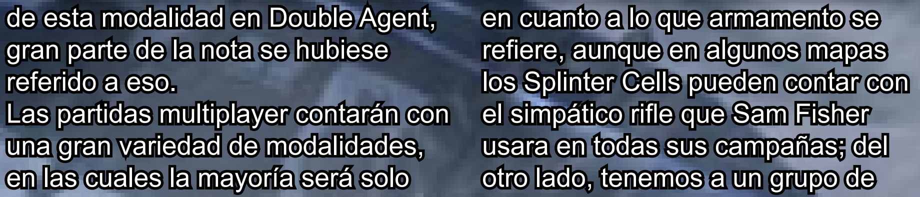
Durante esa noche, mientras me encontraba nadando en ese lago helado, pensaba en lo irónico de la situación de estar oculto en uno de los lugares donde

más visibilidad podían tener de mí, mientras seguía las sombras en las que siempre solía ocultarme, esperando que llegara a una capa de hielo delgado donde pudiera perforar de un golpe y consumir esa sombra en el agua helada que ahora tapaba mis huellas.



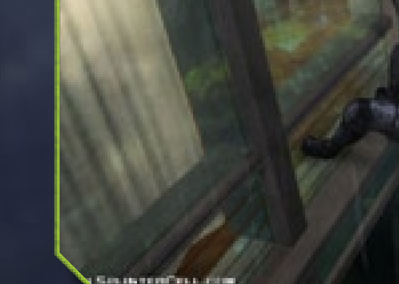
TRAICIONAR

Hace no mucho tiempo llegué a enterarme que ya no era el único Splinter Cell en Third Echelon, sino que había otros dos que trabajaban juntos. Tal vez las cosas eran más fáciles así para Lambert. Tal vez me estaba haciendo viejo y buscaba reemplazarme. Es difícil saber. Lo cierto es que este equipo hacía bien su trabajo, aun cuando sólo hablé con ellos una única vez, y solo por OPSat. Es difícil saber si siguen operando. Hace mucho que no oigo de ellos.

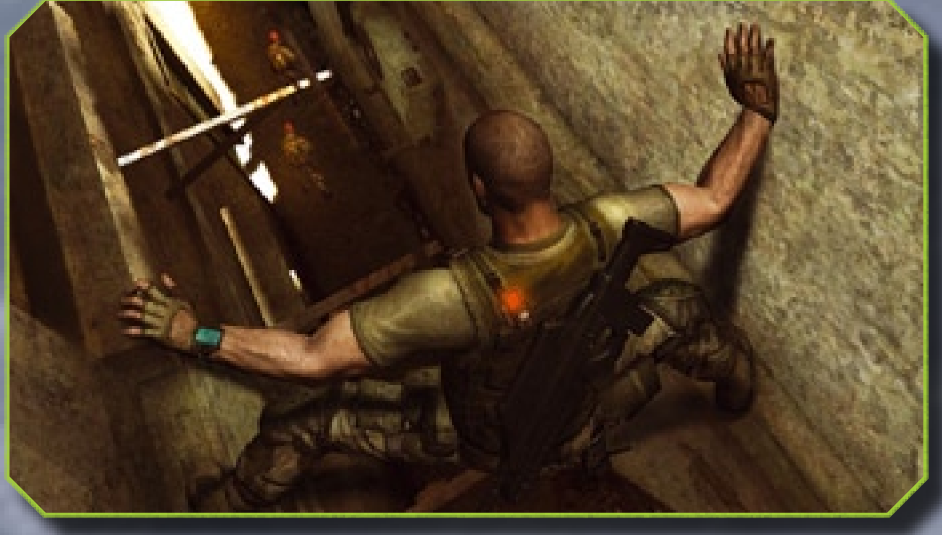


La modalidad que quebró con todos los esquemas de los juegos anteriores, las misiones Co-op multiplayer, no tienen ni siquiera una mención en ningún boletín de información que se haya lanzado acerca de Double Agent. Al menos no se los ha mencionado en la forma en que aparecía en Chaos Theory, delicia de las noches de más de uno acá en la redacción de Gaming Factor. En una forma más personalizada, Chaos Theory en modo coop fue una de las mejores experiencias multiplayer que haya tocado jamás, así que, si hubiese grandes noticias acerca de esta modalidad en Double Agent, gran parte de la nota se hubiese referido a eso.

Las partidas multiplayer contarán con una gran variedad de modalidades, en las cuales la mayoría será solo una variación de los típicos modos deathmatch de todo juego. Una vez más volvemos a contar con dos bandos a los que unirnos: por un lado, los espías, que contarán con gran cantidad de gadgets, pero al parecer estarán un poco en bolas en cuanto a lo que armamento se refiere, aunque en algunos mapas los Splinter Cells pueden contar con el simpático rifle que Sam Fisher usara en todas sus campañas; del otro lado, tenemos a un grupo de mercenarios armados con ametralladoras capaces de armar coladores humanos a unas 400 balas por minuto. Además, contamos con una nueva variedad de mapas, como prisiones o iglesias, en los que los espías deben cumplir con una gran variedad de objetivos antes de poder llegar a dar su misión por cumplida (y burlarse de cómo pasaron por encima a los mercenarios). Los mapas cuentan con diversos lugares por los cuales caminar, ocultarse y escudriñar desde las sombras (o disparar como poseído). Además, los espías siguen contando con la capacidad de hacer movimientos en cooperación con sus compañeros para alcanzar lugares más altos, por poner un ejemplo, y también poseen la habilidad de poder reventarle el cuello de un frío movimiento a un mercenario. ¿Por qué elegir acercarse tanto a un enemigo si tenemos un rifle? Simple, el finísimo rayo de color rojo que nos sirve para apuntar es fácilmente visible por nuestros enemigos. Y los gatillos de sus rifle se activan con un simple click en el mouse, así que no deberíamos tratar de usarlo muy seguido.



Sumado a la típica modalidad de Espías versus Mercenarios, se suma Espías versus Espías, lo que agrega modos de juego, como por ejemplo Team Hack, una especie de Capture The Flag en la que tenemos que cuidar que las computadoras de nuestra base no sean tocadas por nadie, mientras atacamos la base enemiga para toquetear las suyas... Las computadoras.



Algunas modalidades de juego multiplayer, tanto para consolas de actual generación, como para consolas de nueva generación y PC, son: Deathmatch; Survival; Sam vs. All; Keyrun; Disc Hunt; Countdown, donde tendremos un pequeño contador en nuestro HUD que podemos ampliar obteniendo algunos bonuses, o se reducirá si nos matan, y en caso de que llegue a cero moriremos definitivamente; Blitz, donde formamos dos equipos, uno ataca y hackea, el otro defiende de que los hackeen; y Team Hack.

TRIUNFAR

Aun hoy es difícil decir si lo que logré lo logré por suerte o habilidad. Lo cierto es que después de perder a Sarah, nada fue fácil para mí. Luego de juntarme con la JBA, mis noches se hicieron aun más difíciles. Sólo una cosa quedaba en pie para mí, Sam Fisher. Aún conservo mi quinta libertad. Aún tengo el peso de buscar una paz absoluta. Aún soy el guardián de mi teoría del Caos. Aun hoy soy un Splinter Cell.

Con la fecha de salida de Double Agent acercándose a pasos agigantados, luego de que sea retrasado a principios de este año, las especulaciones son cada vez menores, y las certezas son cada vez mayores. La más grande de todas es que Splinter Cell: Double Agent, con sus momentos dirigidos, su experiencia cinemática, todos sus momentos inmersivos, nuestra capacidad de alterar el juego y todos los factores agregados por Ubisoft a la típica jugabilidad vista en las tres entregas anteriores, promete ser el mejor juego del año, con todo y multiplayer.

Después de toda la información que se puede conseguir en internet, no es tarea fácil esperar un juego como éste con paciencia y sin ganas de tenerlo ya entre tus manos. Esperemos que este 30 de octubre nos traiga un gran título, y no una triste sorpresa, como tantas decepciones que han pasado por nuestras pantallas.



nuestros generos



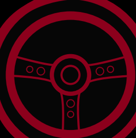
arcade / acción:

Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.



aventura gráfica:

Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.



carreras:

Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.



deportes:

Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.



estrategia:

Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.



FPS:

First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.



RPG:

Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.

nuestro sistema de puntuación

90% - 100% [clásico] Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa.

80% - 89% [excelente] Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

70% - 79% [muy bueno] No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

60% - 69% [bueno] Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% [regular] Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

30% - 49% [malo] Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% [patético] ¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Digital Extremes | Distribuidor: Groove Games | Soporte Multiplayer: 16-32 jugadores LAN / Internet

Ficha técnica



WARPATH

POR Martin Bugallo

UNO MÁS Y VAN...

Cuando me dieron este juego pensé: "¡Vamos! Por fin un FPS para hacer una nota". No se imaginan mi alegría, hasta que hice doble click en el ícono que inicia el juego... ¡Bleh!



La historia es simple. Tres razas: los Ohm, los Kovos y la Coalición Humana. Los tres luchan por la vida y la libertad de sus pueblos en una guerra sin cuartel.
Elegís el bando, aparece un mapa en el que tendrás que elegir la zona a tomar y ahí nomás salís a pelear en uno de los cuatro modos de juego: deathmatch, deathmatch por equipos, assault y capture the flag.
Se podría decir que en un FPS es novedoso el tema de tomar zonas, pero la verdad es que no le suma ningún punto al juego.

EL JUEGO DE LAS COINCIDENCIAS

Warpath usa el motor gráfico del Unreal -lo cual es un punto a favor-, pero parece que a los diseñadores no les importó e hicieron un juego con texturas comunes y sin tipo alguno de originalidad. Las mismas son lavadas; los niveles carecen de diseño, limitándose a ascensores y rampas bastante genéricas; los personajes que utilizamos son insípidos; y para colmo, cuando termina un deathmatch, siempre nos muestra una especie de animación que me hace acordar a cuando ganábamos una pelea en el Street Fighter.
Para destacar son los fondos de los escenarios. En algunos se ven batallas de naves, cosa que queda linda a la vista y hace a la inmersión del juego.
Otro punto para destacar, pero esta vez a medias, es el sonido, el cual cumple su función. Lo único molesto es escuchar a una mujer con voz robótica decir cada diez segundos "red flag taken" (por ejemplo), pero más allá de eso, el sonido es bastante correcto.
Por suerte el juego es fácil de manejar: las típicas teclas W A S D para moverse y los botones del mouse para dispar el arma primaria, pero esa facilidad de manejo se cae a pedazos cuando nos ponemos a disparar las armas que nos da el juego al principio, ya que son bastante imprecisas y cuesta darle al enemigo.
Las mismas son una especie de escopeta y un lanzagranadas. La escopeta vaya y pase, sirve de vez en cuando; pero el lanzagranadas apesta. Para que se den una idea, la granada cae al suelo ¡y tarda casi diez segundos en explotar! Para decirlo en criollo, si no le disparamos en la cabeza al enemigo, no podemos hacer casi nada.
Por suerte, a medida que pasa el juego, las armas van mejorando y obtenemos una ametralladora un lanzamisiles y hasta una especie de rifle sniper.
Me encontré con una sorpresa en otros mapas, ya que uno se puede poner al mando de vehículos terrestres con armas encima, lo cual estaría bueno si el control nuevamente no fallara. Moviendo el mouse apuntás y movés el vehículo y con las teclas de movimiento avanzas y retrocedés. Lástima que es bastante cuadrado e incómodo, y una vez más este plus del juego se hace casi inservible.
Para terminar de matar al juego, éste solo posee seis mapas; algunos malos y otros mejores, pero sin nada del otro mundo en cuanto a gráficos y arquitectura.
En fin, un FPS más del montón con nada nuevo para ofrecer. Si son fanáticos de este estilo, denle una oportunidad. Si no, déjenlo pasar.



PUNTAJE

+ Alguna que otra arma, fondos animados con batallas, sonido correcto.

– Repetitivo hasta el hartazgo, no innova en nada, gráficos mediocres, control bastante malo.

Un FPS del montón



regular

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador Pentium 4 2.4 GHz, video Gforce 5700 / RADEON 9600, Memoria: 512mb, 1.5gb de espacio en Disco Rigido

Desarrollador: Amoeba | Distribuidor: Byte Software | Soporte Multiplayer: No posee

SPECNAZ: PROYECT WOLF

POR Matías Leder

EN RRRRUSIA NO NEGOCIAMOS CON TERRRRORISTAS



Al ver la temática de este juego no podía evitar recordar ese incidente donde un grupo tomó de rehenes a toda la audiencia de un teatro y las fuerzas rusas intervinieron matando a todos... Terroristas y rehenes. Pero bueno, ésa es la realidad y en esta revista hablamos de juegos, no de realidad; y este juego, en realidad, apesta.

EN RRRRUSIA, LOS VIDEOJUEGOS TE JUEGAN A TI

Con los recientes ataques en Europa, La OTAN le pide a Rusia que intervenga ya que ellos poseen contactos en Irak, (o Iran, no sé). Luego de aceptar, Rusia envía a sus mejores tropas, los Specnaz, a participar en el llamado Proyecto Wolf, con el objetivo de eliminar el terrorismo de raíz y totalmente. Pero el significado de mejores tropas en ruso quiere decir nosotros solos, armados hasta... Apenas armados contra unos 200 soldados enemigos en cada mapa, con el único objetivo de... ¿¿Matarlos a todos y destruir todo?? Bueno, los rusos sí que tienen pelotas, qué más se puede decir.

EN RRRRUSIA, STEALTH ES LLEVARRRR UN SILENCIADORRRR, PERRRO NO USARRRRLO

Con el objetivo de matar a todos y destruir todo nos quedamos mirando el plan de misión y comenzamos a calcular, como lo haríamos en todo juego táctico: Iniciaremos la misión de noche, con nuestros rifles con silenciador y el abrigo nocturno nos arrastraremos por los alrededores de la base enemiga buscando una brecha en la seguridad por la que colarnos; y más o menos por ese momento termina de cargar el mapa. Oh sorpresa ¡¡es pleno día y estamos parados en el medio del desierto!! Nos tiramos cuerpo a tierra y revisamos nuestro equipo: ¡¡Rifle AK47 sin silenciador!! Ok, una pistola con silenciador y ¿8 balas? ¿Tengo que bajar a medio ejercito iraquí (o iraní, no me acuerdo) con ocho miserables balas? Ok, usaremos el AK47, claro que éste hace ruido y al tirar el primer tiro todo enemigo del mapa se avivó que estamos ahí, pero esto no es problemas, ya que estos enemigos no son capaces de darle al piso ni apuntándole.

Bueno, luego de bajar a los soldados cercanos podemos reconocer el terreno, o eso creemos. Por alguna razón hay un soldado cada cien metros en todas las direcciones, así que lo más lógico es encarar al objetivo, tirarnos cuerpo a tierra y dispararles de lejos hasta matarlos a todos. Este trámite aparentemente sencillo se hace casi imposible si tenemos en cuenta la poca munición y la sensibilidad del mouse, que es enorme incluso en mínimo. Para completar el combo de humor ruso, podemos arrojar nuestras armas pero no tomar las que están en el piso. Un buen chiste por parte de los desarrolladores.

Specnaz es un juego que, al igual que SafeCracker, llega diez años tarde, pero a diferencia de este último, lo hace en un género en el que esto sí importa. Así y todo, aun si hubiera salido en su momento, habría sido derrotado por juegos como Delta Force. Para maximizar el aprovechamiento de esta Review, leerla escuchando Moskau de Dschinghis Khan.



Ficha técnica

requerimientos mínimos: Pentium 3 800mhz o athlon comparable, 64mb RAM, 64Mb de video y 700mb en disco

Desarrollador: Kheops Studios | Distribuidor: The adventure company | Soporte Multiplayer: No posee

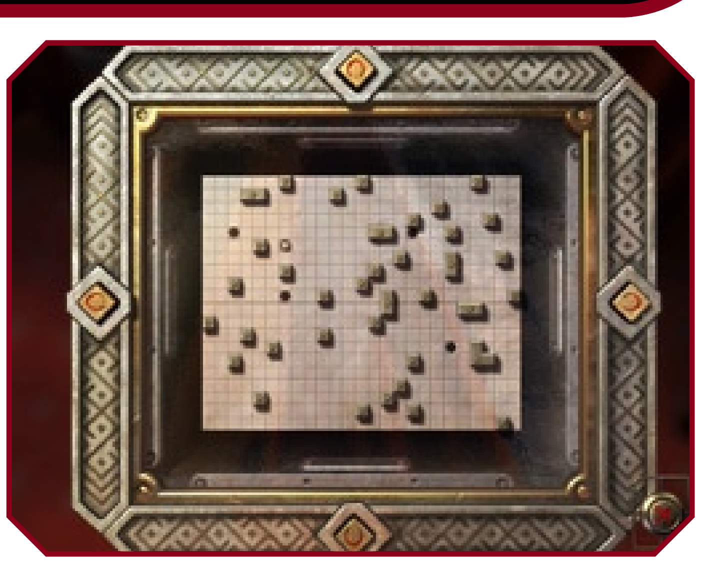
SAFECRACKER

POR Matias Leder

MALDITO VIEJO Y SUS HOBBIES

Cada tanto sale un juego como éste y la prensa gamer lo destroza, como es el caso en esta ocasión de SafeCracker, un juego que debería haber salido en 1996 y que fue abandonado por sus desarrolladores hasta que The Adventure Company comprara los derechos y lo terminara. Y es que hoy en día un juego con unas características técnicas tan bajas no puede salir bien parado ante los ojos de los hardcore gamers que buscan acción, interactividad y esas boludeces, y ya se olvidaron que hace mucho hubo juegos como Myst que la rompieron.

Este juego no deslumbra por su parte técnica, sólo una voz, pocos sonidos y muchísima tranquilidad. Los gráficos representan una mansión donde nos movemos por puntos fijos pero podemos girar la cámara 360 grados en todas direcciones. Desde ahí podemos buscar las pistas para resolver cada uno de los muchos puzzles que atestan las habitaciones del lugar. SafeCracker es una buena elección si después de tantos tiros, gore y brillitos querés averiguar si tu cerebro sigue funcionando.



THE ADDAMS FAMILY

El argumento nos cuenta la historia de Duncan W. Addams, magnate del petróleo retirado con una sola pasión en su vida: los cerrojos. En su mansión construyó miles, inventó cientos y jugueteó con muchos más. Pero como toda vida, algún día termina, y al bueno de Duncan se le termino la cuerda, pero antes de irse le jugó una buena broma a su familia: su testamento está escondido en su mansión, detrás de muchos de sus mejores inventos. Aquí entramos nosotros, un experto en cerraduras contratado por la familia para buscar el testamento del viejo. Cada cerrojo es un acertijo. Si bien muchos son un simple código que tendremos que descifrar viendo las habitaciones, otros representan juegos de mesa con un giro interesante, y muchos otros son un terrible dolor de cabeza. Pero es lo lindo de estos juegos, que nos permiten dejar la violencia por un rato y disfrutar del silencio mientras tratamos de probarnos a nosotros mismos que nuestras neuronas aún funcionan después de tanta gaseosa y comida chatarra.



Al recorrer la mansión nos encontramos con todo tipo de pistas, papeles con números, fotos de alguna habitación tomadas algunos años antes, o herramientas para resolver algunos cerrojos, como ser llaves, fichas, tarjetas o engranajes. La dificultad va de intuitivo a groseramente complicado, pero muchos de los aparentemente más difíciles tienen una forma de resolverlos tan irrisoriamente simples que al encontrarlas nos damos cuenta que estuvimos dos horas y media pensando al pedo.

ESTUDIA HASTA MORIR Y SERÁS UN CADÁVER CULTO

Este juego es jodido, muy jodido. Muchos de los puzzles son muy crípticos y en ningún caso nos dicen cómo resolverlos; aunque esto aumente muchísimo la dificultad, darse cuenta de cómo funcionan es parte del encanto, y resolver uno de estos es una satisfacción enorme. Este juego es bueno, sin duda. Sirve para descansar un ratito, o por qué no, como regalo para el viejo, que seguro va a disfrutar al resolver cada uno; y va a durar también, porque para encontrarle la vuelta a cada uno hay que tener bocho, paciencia o mucha suerte.




Soy intelectual, muy inteligente.


Podría ser en 3d y con brillitos y mas interactivo y con una sirvienta en bikini y... nah, mejor no.

Un juego de puzzles, nunca vienen mal.



BUENO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 3.5Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: BugBear | Distribuidor: Vivendi Games | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores por Internet / LAN

FLATOUT 2

POR Matías Sica

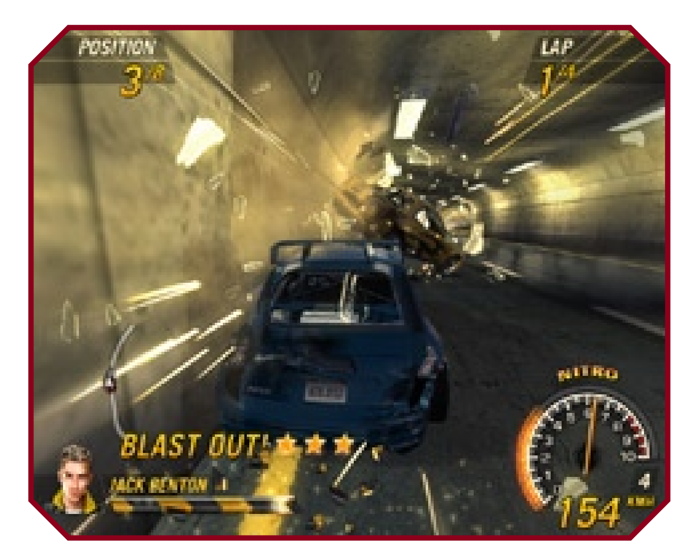
COMO EL UNO, PERO LUSTRADITO

Hace ya algunos años tuvimos la oportunidad de disfrutar de uno de los pocos títulos de carreras para PC que agrega algo al género, el Flatout, que a diferencia de juegos anteriores no se concentraba tanto en mostrarnos autos lindos y lustrados. Muy por el contrario: la idea era hacer pelota el auto, la pista y, si había oportunidad, al piloto mismo.
Esta nueva versión, si bien mejora en algunos aspectos como el apartado gráfico, deja de lado algunos de los detalles que hicieron un clásico al original, además de presentar algunos problemas menores de control y una dificultad que de a ratos resulta frustrante.



¡ERES LINDO!

Empecemos por lo bueno. El apartado gráfico es impecable, demasiado impecable quizás. Desde la paleta de colores que usaron hasta los modelos de los autos y las pistas destilan detalle por los cuatro costados. Da gusto hacer pelota los autos contra lo que sea que se nos ponga en frente, puesto que los modelos se van haciendo puré con una meticulosidad que da calambre. No hay nada que no puedas romper, no hay nada que no quieras hacer pelota para ver cómo queda.
Otro detalle importante es que si bien hay efectos de luces y reflejos, estos no molestan ni complican la visión como es muy común cuando meten y meten efectos de luces por todos lados que uno queda viendo lucecitas rojas, al mejor estilo foto pedorra de Navidad que nos sacó el abuelo con la Kodak que compró en Tangamangania en los '70s.
Mi única queja en lo que a gráficos se refiere no es tanto por la calidad de lo que hicieron, sino porque algunos modelos de autos tienen tanta facha que despintan mucho con el resto del juego. Es casi como si alguien de marketing hubiera sugerido poner vehículos parecidos a los de otros juegos que en este quedan muy fuera de lugar.



PERO CANTAS MAL

Lamentablemente lo mismo no puede decirse de la banda sonora, que consiste en temas que les compraron a distintas banditas no muy reconocidas y a las que siempre les faltan dos pesos para llegar al hit. Tal vez aquellos que tengan un poco menos de edad que yo les encuentren el gusto; personalmente habría preferido un flaco con un teclado Casio antes que escuchar a "no se quién diablos" cantando "me importa un bledo la canción". En otros casos (léase: Need for Speed) hay un par de temas buenos que se terminan escuchando una y otra vez, pero aquí no hay nada que valga la pena.
En cuanto a los sonidos, los autos hacen los ruidos esperados (tanto cuando funcionan como cuando se estrolan contra una pared) con mucha más fuerza que la música, por lo que no todo está perdido al menos.

¿TENÉS ONDA?

Gráficos lindos, música pedorra. Hasta aquí todo bien, pero ¿cómo se juega? Hay mucho de positivo en este juego, pero también algunas cositas que deberían haberse pulido un poco. La buena noticia es que es muy divertido, sobre todo cuando nuestro objetivo principal es hacer pulpa a los autos de los rivales antes que ganar la carrera, donde los problemas que tiene se notan un poco más. A grandes rasgos el juego se puede dividir en lo que a correr se refiere y los mini juegos. Las carreras generalmente son divertidas, sin embargo la dificultad a veces resulta o muy excesiva o demasiado fácil. Por ejemplo, en medio de un campeonato podemos estar intentando terminar la segunda carrera 30 veces y quedar frustrados como unos idiotas para luego pasar la tercera y la cuarta sin mayores problemas.
La física es otro de los problemas: a veces chocamos un auto de frente y no nos pasa nada; otras, nos topamos con una piedrita de dos centímetros y nos vamos al cuerno. Y ni hablar de los saltos, es un ejercicio de fe tratar de calcular cómo poner el auto para que caiga bien (y que la mala caída, si le agregamos lo frustrante de algunas carreras, no nos arruine el circuito). Incluso podría aconsejar que lo más seguro es meter el auto de tal forma en que uno jure y re jure por sus parientes



que se va a hacer mierda para luego caer como si el coche estuviera repleto de plumas.
Algo que puede ser que agrade como puede que no es que todos los autos se comportan de forma similar sin importar que nos refiramos al más pequeño como al más grande.
Salvando detalles de velocidad final y aceleración, da lo mismo subirse al camión como al fitito. Tampoco destacan mucho las mejoras que vamos a poder ir comprando en el modo campeonato. El sistema es muy básico y molesta más que otra cosa.
Los mini juegos son un caso aparte - en su gran mayoría la idea es frenar y acomodar el auto tal que el pobre piloto se estrole contra alguna pared o caiga en algún lugar específico. Personalmente, me gustaron un poco más los de la primera versión, pero tampoco son un terrible bodrio. Al menos cumplen su función de quitarnos de la cabeza el haber perdido por decimoséptima vez la segunda carrera del tercer campeonato.



¿HAY LEVANTE?

Pues bien, este juego podría haber sido un clásico como el original, pero tiene algunos defectos que lo hacen ser más de la media que el lugar que con un poco más de trabajo habría alcanzado sin problemas. El apartado técnico es excelente salvando la música, que si bien no es todo lo buena que debería ser, el haber usado bandas en lugar de músicos demuestra que le pusieron dinero al tema (más del que se merece, si me preguntan).
El verdadero problema es la frustración que nos da el juego en algunos momentos, ya sea por la dificultad que no tiene una curva aceptable o por la física que parece seguir la ley de la monedita (tiramos una moneda y dependiendo de cómo caiga, cae el auto).
¿Lo recomiendo? Seguro, aún con estos problemitas sigue siendo un juego muy bien armado y lo único que tenemos para PC de este tipo. Si te interesan los juegos de carreras en general o -mejor aún- si te enganchó la primera versión, dale una probadita; pero si estás esperando un clásico de puta madre que te enganche horas y horas como puede ser el último Need for Speed, vas a encontrarte con que hacer una carrera una y otra vez y putear una de cada tres veces por cómo el chocarte con una piedrita te hizo perder 15 minutos de juego no resulta muy divertido que digamos.



PUNTAJE


Los gráficos, las veces que uno se divierte.


La dificultad que sube y baja, la física que nos hace putear, la música que no tiene mucha gracia que digamos y algunos autos parecen fuera de lugar en el juego.

La continuación del FlatOut.

75%

MUY BUENO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 2 GHz - 512 MB de RAM - Placa de video de 128 MB - 700 MB de espacio en el disco rígido

Desarrollador: Targem | Distribuidor: Buka Entertainment | Soporte Multiplayer: No posee

Hard Truck Apocalypse

POR Manuel Cajide Maidana

EL EMBOLE

Hard Truck Apocalypse tiene una buena base de ideas ya conocidas. Un juego de acción con vehículos, armas de fuego y elementos de RPG, pero a diferencia del F.E.A.R. o Titan Quest -que tampoco innovan en nada pero son excelentes títulos-, su resultado es somnoliento.

EL MOMENTO

Una piedra gigante cae en la Tierra de forma misteriosa haciéndola puré. Nosotros somos un comerciante más en una civilización que aún está reconstruyéndose. Conducimos nuestro camión por peligrosos caminos atacados casualmente por malvados (y estúpidos) saqueadores; con dar vueltas en círculo un rato y mantener el click del mouse alcanza para que dejen de molestar. Saqueadores como los que atacaron nuestro pueblo y asesinaron a nuestro padrastro dejándonos de herencia nuestro camión y sus últimas palabras.

EL OBJETIVO

Tras una emocionante escena, con brillantes actuaciones como las de Pablo Echarri en “No debes estar aquí”, empezamos la búsqueda de nuestro verdadero padre. Recorremos las ciudades buscando información, algo muy simple ya que tras el cataclismo no hay más de dos o tres personas por ciudad. Si queremos, podremos hacer un par de changas, para ganarnos unos mangos, las cuales carecen de profundidad y al poco tiempo se van a volver repetitivas y aburridas: ir a algún sitio muy lejano para hablar con otra persona; o buscar algún maloso que se esconde entre los yuyos y mandarlo al Valhalla.





EL CAMIÓN

Para hacerlo tendremos que equipar nuestro camión con las clásicas armas de fuego, que carecen de variedad. Además salen una fortuna, y la mayoría de nuestro dinero se va a ir en gasolina o reparación del vehículo. Si nos armamos de paciencia y juntamos suficiente efectivo, podemos comprar un camión nuevo con más lugares para mejores armas y un acoplado más grande para llevar más items. Pero ese camión nuevo es aún más caro de reparar, lo que genera un círculo vicioso de frustración económica. Si quisiera eso, no tendría que ponerme a jugar, con volver a la vida real alcanza.

EL LUGAR

Tendremos varios mapas muy extensos para explorar, pero completamente vacíos. Ni siquiera los enemigos que tendremos de por medio son entretenidos. O al menos gráficos acordes: no son malos, pero dejan mucho que desear. Lo único que puedo rescatar de este título es la música ambiental, pero no esperen algo formidable tampoco.

EL RESULTADO

Al principio la idea de un RPG donde conducimos un camión sedientos de destrucción suena interesante, pero a las pocas horas el aburrimientos nos va a tocar hasta el alma. Una expansión fue anunciada para fin de año, que incluirá multiplayer. Si tenemos esperanza, puede que nos llevemos una agradable sorpresa. Si somos realistas, tendremos otro embole para llenar una página de la revista.



FICHA TÉCNICA

requerimientos mínimos	Procesador de 1.5 GHz - 512 MB de RAM - Placa de video de 64 MB - 2 GB de espacio en el disco rígido

Desarrollador: CDV Software | Distribuidor: GSC Game World | Soporte Multiplayer: No posee@@@@

Cossacks II: Battle for Europe

POR Darío Sardella

¡AGE OF EMPIRES III, VOLVÉ! ¡TE PERDONAMOS!

Europa en épocas napoleónicas, un período histórico conflictivo, de guerras y grandes batallas. Estamos al mando de las tropas de alguna de las seis grandes potencias europeas. La neblina matinal lo cubre todo. De repente, se escuchan los primeros disparos y ruidos de la batalla que se aproxima. Veamos qué sucede...



PLANEANDO EL ATAQUE

Cossacks II: Battle For Europe nos presenta dos modos de juego. El primero es una campaña a lo largo de famosas batallas históricas al mando de generales como Wellington o Napoleón, como por ejemplo la invasión austríaca a las tierras bávaras, cruzando el Rhin, la batalla de Krasnoe, la cual fuera considerada por Napoleón como la “llave hacia Moscú” y que le costara gran parte de sus tropas; o la gloriosa Waterloo, la gran derrota de Napoleón.
Y el segundo modo de juego consiste en algo parecido a la serie Total War: tenemos un mapa de Europa y elegimos una nación; acto seguido, comenzamos a administrar los recursos y actualizaciones de nuestras defensas. Si queremos atacar, desplazamos nuestro general a la casilla correspondiente del enemigo y entramos en el mapa de juego normal.
A medida que los generales ganen batallas, obtendrán también experiencia, la cual luego podrá ser invertida en más tropas que el general podrá manejar, dado que tiene un límite al principio.

¡ENEMIGO A LA VISTA!

Visualmente hablando, el juego se ve espectacular. En 3D, como se suele utilizar últimamente, pero tiene algún filtro que lo hace lucir de un 2D bastante bueno en algunas ocasiones y que no es Cell Shading. Esta mezcla, lejos de ser mala, resulta visualmente muy agradable.
Las unidades están bastante bien detalladas y se nota perfectamente la nacionalidad a la que pertenecen por el traje correspondiente a sus países. La banda sonora, por otro lado, es bastante buena, pero repetitiva.
Otro punto en contra son la mayoría de los videos que suelen mostrar de nuestras tropas en movimiento: casi todos son reciclados del juego anterior.

¡NOS ATACAN!

Si hasta acá todo sonaba interesante, prepárense a recibir unos cuantos golpes. La jugabilidad, si bien estratégicamente hablando es asombrosa, falla en muchísimos otros puntos. Es muy fiel en cuanto a realismo y estrategia militar, pero falla al aplicarse; tiene una curva de aprendizaje a prueba y error bastante alta, sobre todo para los que no jugaron el título anterior. El control es bastante complicado en muchas situaciones, razón por la cual agregaron la posibilidad de pausar el juego para dar órdenes, cosa que quita inmersión a pesar de agregar profundidad en el planeamiento de la batalla. Otro problema es que tiene unos cuantos bugs bastante estúpidos, como el hecho de no haber podido tomar screenshots fácilmente; de que no me dejara entrar a la campaña, haciendo que el juego crashee como quince veces antes de poder hacerlo; y un bug horrendo en el mapa del modo Battle For Europe, donde las texturas se van y regresan cuando quieren. Además, este período histórico fue retratado hasta el hartazgo en miles de juegos, y muchísimos son mejores que éste.

¡RETIRADA!

En definitiva, un juego que prometía mucho, pero termina dando poco por la cantidad de bugs y la jugabilidad que decepciona, a pesar de tener cosas interesantes. La saga Cossacks, aparentemente seguirá siendo mediocre por un buen tiempo. Esperemos que si hay una tercera parte, aprendan de una vez de sus errores.

PUNTAJE

+	Gráficos, aspectos interesantes de la jugabilidad, período histórico interesante pero...
–	...utilizado millones de veces, bugs, aspectos malos de la jugabilidad.

Un juego de estrategia mediocre.

65%

BUENO

FICHA TÉCNICA

requerimientos mínimos	Pentium III 800MHz, Geforce4/Radeon 9600 64MB VRAM, 512 MB RAM

Desarrollador: TBG Software / Battlefront.com | Distribuidor: Battlefront.com | Soporte Multiplayer: Hasta 28 personas, LAN o Internet

DropTeam

POR Walter Chacón

TOM YUM GOONG CON TANQUESITOS

Muchos sentimientos me vinieron al saber que tendría que analizar este juego. Por el nombre y la idea me generó tanta confianza como un preso que me pide el jabón que se le cayó torpemente. Ya habiendo hecho mi trabajo, les recomiendo no agacharse.

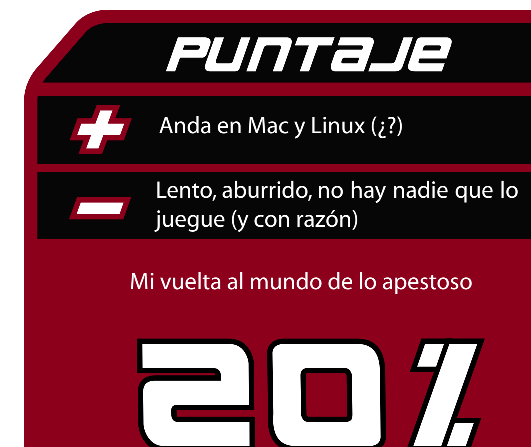


La mayoría de los juegos diseñados exclusivamente para ser jugados en Internet sufren de una curva de aprendizaje bastante confusa. En el caso de DropTeam esto es bastante grave porque hay una gran variedad de teclas, tanto para las órdenes a nuestros aliados como para los comandos. De vez en cuando aparecen cuadros que nos explican algunas cosas, que ayudan un poco a nuestra extraviada percepción. Claro que ni bien empezamos la campaña, todo se va a pique (hace cuanto que tengo la suerte de no decir eso). La misión es simple: matar todos los tanquecitos del gigantesco mapa. El problema es que nuestro tanque es muy lerdo, lo que nos hace perder diez minutos en recorrer apenas la mitad del mapa disparando sólo dos veces. Para colmo la IA apesta y sólo podemos darle órdenes a nuestros aliados uno a uno. Con dos tanques no hay drama; cuando dirijan trece los quiero ver. Algo más o menos interesante es el modelo de daño de los vehículos, haciendo que, dependiendo de donde nos den, la parte del vehículo falle. Imagínense ver a un buggie a toda velocidad que choca con una piedra, queda de cabeza e instantáneamente pierde su cañón principal. Claro que si nos tocan el tanque se hace todavía más lento… Y saben lo que eso significa. Podría pensarse que esto es porque intenta ser simulación, pero un tanque que hizo varias cuadras en el agua y disparaba como si estuviera en tierra firme, me dijo que deje de pensar boludeces.

PERO... ES MULTIPLAYER

Es medio difícil analizar el aspecto principal de este juego si no hay gente en Internet que desee jugar. Las únicas dos personas conectadas utilizaban una versión menor a la mía, imposibilitándome probar este aspecto. Seguramente uno era el creador del juego y el otro el barrendero de la cuadra.

Resumiendo, este juego está muy lejos de llegarle a los talones a joyas como Battlefield 2, así que pueden quedarse con ése o utilizar el tiempo que se pierde recorriendo los mapas de este juego en idear nuevas estrategias asesinas para el Hitman: Blood Money. Que hermoso juego Hitman Blood Money, no se compara a DropTeam.



PUNTAJE

+	Anda en Mac y Linux (¿?)
–	Lento, aburrido, no hay nadie que lo juegue (y con razón)

Mi vuelta al mundo de lo apestoso

20%

PATÉTICO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.6GHz - 512MB de RAM - Placa de video de 64MB - 2.5GB de espacio en el disco rígido

Desarrollador: Firefly Studios / Firaxis Games | Distribuidor: 2K Games | Soporte Multiplayer: No posee

CivCity: Rome

POR Daniel Falcón

LO QUE HAY QUE HACER PARA GANARSE UNOS DENARIOS...

Mi nombre es Marco Rómulo Sixto, y ésta es la historia de un joven de origen humilde, pero capaz y ambicioso, que supo abrirse camino a través de la jerarquía del Estado Romano a fuerza de trabajo y contactos adecuados.

Empecé con un encargo modesto, de la mano de Cayo Peitón, maestro de obras de Roma: crear un pequeño asentamiento cerca de una cantera de rocas que Roma necesitaba para sus diversos proyectos de construcción de edificios y carreteras. Pero mis ambiciones y las de mi mentor, iban más allá, y con su apoyo logré transformar este modesto campamento minero en un poblado pujante, con servicios acordes a lo que esperan los ciudadanos de una provincia del Imperio, y previendo que las canteras no durarían para siempre, proyecté y puse en marcha plantaciones de lino que pudiesen otorgar autosuficiencia al poblado.
Mi éxito me llevó a Capena, una ciudad devastada por una plaga e incendios, de la cual depende Roma para su provisión de aceite. Hice un buen trabajo: agregué plantaciones de lino y olivares, viviendas y torres anti-incendios; la ciudad volvió a florecer y el aceite a llegar a Roma. Así llegó mi nombramiento como Cuestor. Mi nuevo rango me posibilitó ordenar la construcción de templos y aumentar el esplendor de mi ciudad. Mis logros llamaron -¡por fin!- la atención de un miembro del Senado de Roma. Aurelio Craso me propuso un proyecto ambicioso: inundar de vino a Roma. El éxito en esta empresa supondría un fuerte impulso a mi carrera. Ya veo a mi alcance el cargo de Edil...

VOLVIENDO AL PRESENTE

CivCity:Rome es una cruza entre el Civilization y el SimCity, ambientado en la Roma imperial. En él se nos propone la creación desde cero de distintas ciudades a todo lo largo y



ancho del Imperio Romano.
Hay un modo campaña en el que se nos propone distintas misiones, tanto pacíficas como bélicas. En ambos casos hay que dotar al pueblo o ciudad de la infraestructura, servicios y adelantos necesarios para alcanzar los objetivos propuestos, pero en las misiones bélicas tendremos en las cercanías de nuestra ciudad algún poblado enemigo, el cual periódicamente mandará tropas para hacernos la vida difícil.
Los recursos pueden obtenerse mediante la producción (canteras, minas, aserraderos, granjas, sembradíos, pesqueros) o a través del comercio con ciudades vecinas, que puede ser terrestre o marítimo, previa creación de la ruta comercial correspondiente. A la vez, la venta de excedentes puede representar una fuente de ingresos interesante.
Los otros dos recursos fundamentales son el dinero y el grado de felicidad de la población.

Al inicio tendremos una cierta cantidad de fondos disponibles para las construcciones y salarios iniciales y eventualmente, de ser necesario, el Senado mandará dinero extra en forma de préstamos. Pero el grueso de los ingresos deberá obtenerse a través de los impuestos, para lo cual será necesario construir casas (los indigentes no pagan impuestos) y proveer los servicios necesarios para que éstas mejoren y así poder incrementar la tasa de impuestos de las mismas.
El dinero es necesario además para investigar el árbol tecnológico, el cual provee mejoras fundamentales para la civilización, tales como el abaratamiento de las construcciones o las rutas comerciales, mejoras de la producción, aumentos de la felicidad temporales o permanentes, o la posibilidad de edificar diversas maravillas.

ACÁ SE COMPLICA...

Por otra parte, el flujo de población en nuestra ciudad lo determina el grado de felicidad. Cuando ésta sea alta recibiremos inmigrantes, mientras que si toma valores negativos, la gente comenzará a abandonar la ciudad.
Y acá está uno de los puntos frustrantes del juego, porque esos macaquitos de m***** nunca están conformes: "no hay comida suficiente", "hay mucho desempleo", "las calles están sucias" "........". Ya me tienen re-podrido. Como dijo el filósofo Gustavo "pelado" Cordera: "y váyanse todo' a la c***** de su madre". Perdón, me saqué.
Todo el tiempo habrá que estar pendiente de las distintas variables que afectan a la felicidad, pero hay momentos en que esto se torna realmente inmanejable, sobre todo en aquellos escenarios en los que el mapa es limitado, restringiendo las posibilidades de construcción.
El modo campaña es bastante corto, y puede terminarse llevando a cabo sólo las misiones pacíficas, aunque se estira un poco si se hacen simultáneamente las misiones bélicas.



BRILLITOS

Gráficamente no es nada del otro mundo, hay un mapa 3D para el juego propiamente dicho, cuyo zoom nos permite meternos dentro de las casas, o en las termas, o también observar casi en primera persona las carreras del circo o las luchas en el coliseo (incluyendo luchas de avestruces asesinas ¿?); y hay un mapa 2D para las gestiones de comercio y bélicas. La estética del juego respeta las líneas de edificación de la Roma antigua.
El sonido tampoco destaca, los comentarios de los consejeros son necesarios pero limitados; los de los pobladores son simpáticos pero tampoco son demasiado variados; y la música… Bueno, su autor merecería ser alimento para los leones.

Un párrafo aparte merecen las maravillas. Disponibles después de alguna investigación específica en el árbol tecnológico, son las únicas estructuras que no se despliegan en forma instantánea y sólo con dinero, sino que se monta el plano sobre el terreno y requiere de trabajadores que transporten piedra y un cierto tiempo de construcción; gráficamente son lo mejor logrado del juego. Algunas son puramente decorativas, como el Faro o el Obelisco, pero otras como el Circo Máximo o el Gran Coliseo son funcionales y pueden realizarse carreras o luchas. Todas ellas aportan al esplendor y al grado de civilización de la ciudad.



PERO ESCUCHEMOS A MARCO:

… Luego de coquetear con el cónsul Quinto Favonio y con el senador Craso, mi brillante desempeño y sucesivos ascensos llamaron la atención del propio emperador y bajo su protección, tras años de arduo trabajo, edifiqué una ciudad que rivaliza en esplendor con la propia Roma. Ahora el emperador ha fallecido sin dejar descendencia, pero antes de morir me ha nombrado su sucesor, y mi prestigio es tan grande que el Senado no osa oponerse. ¡Saludad a Marco Rómulo Sixto, emperador de la gloriosa Roma!

El juego se completa con una serie de mapas independientes de la campaña, algunos con ciertos objetivos a cumplir, y otros completamente libres (pa' despuntar el vicio, ¿vio?) Además hay una Civilopedia, que cuenta detalles de la vida en la Roma antigua y un editor de mapas para crear nuestros propios escenarios, incluso con eventos predeterminados.

PUNTAJE



Buena ambientación histórica. Buena curva de aprendizaje. Menús simples e intuitivos. Las peleas de avestruces asesinas.

– Campaña principal muy corta. Los gráficos y el sonido dejan que desear. Los habitantes de las ciudades son bastante rompeh…

Una cruza entre Civilization y SimCity, Ambientada en la Roma imperial

75%

MUY BUENO

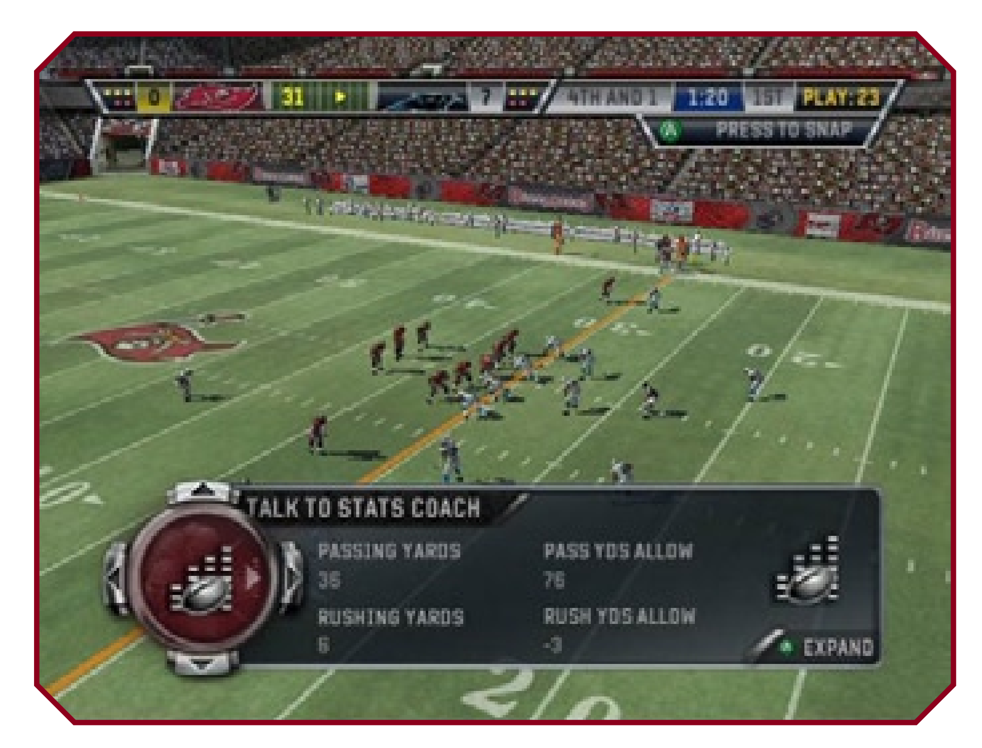
Ficha técnica
requerimientos mínimos: Procesador de 1.2 Ghz – Placa de video de 64Mb – 256 Mb de RAM - 2 Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: EA Tiburon | Distribuidor: EA Sports | Soporte Multiplayer: 1-2 jugadores por internet

NFL Head Coach

POR Leandro Dias

UNA IDEA ORIGINAL NO MUY BIEN RESUELTA

Era extraño que con el éxito abrumador que tienen los managers de fútbol no hubiese hasta la fecha uno de football americano que valiese la pena. Hace pocos días salió a la venta NFL Head Coach, título que me toca analizar en esta nota, desarrollado obviamente por EA Sports. Ustedes se preguntarán por qué era tan obvio que esta empresa iba a ser la encargada de programar un juego de este tipo. La respuesta es muy sencilla: Electronic Arts compró la licencia de todo lo relacionado con la NFL. Esto no hace más que generar un monopolio en el cual los fanáticos de este deporte somos los únicos perjudicados. Porque seamos sinceros, esta compañía no se caracteriza por presentar año a año títulos novedosos sino por clonar las versiones originales una y otra y otra vez. Claro ejemplo de esto es la saga FIFA, la cual no ha evolucionado prácticamente en nada desde su edición 2003. Entonces, esta estrategia marketinera no hace más que restringir a los usuarios de la posibilidad de disfrutar productos de otras compañías que sí hacen bien las cosas con la licencia de la NFL. Pero bueno, vayamos a lo que realmente importa, es decir el análisis de la primera edición de este manager de football americano que seguramente tendré que analizar el año que viene, y el otro, y el otro…





CONVIÉRTETE EN LEYENDA MUCHACHO

El modo de juego principal de NFL Head Coach lleva el nombre de Career y lo que deberemos hacer es convertirnos en el mejor entrenador de la historia. Para eso empezaremos respondiendo a la pregunta de si tendremos un estilo defensivo u ofensivo. Esa elección marcará en parte el futuro de nuestra carrera. Luego de responder, pasaremos a elegir el apartado físico de nuestro personaje. Como todo se recicla en el mundo de EA, para esta tarea dispondremos del completo editor implementado por primera vez en Tigre Woods PGA Tour 2006 y que nos permitirá editar hasta el más mínimo detalle. Faltarían algunos peinados más pero ya sería entrar en un terreno muy puntilloso. Al terminar de seleccionar los rasgos estéticos, pasaremos a elegir los clubes que nos gustaría dirigir. Será necesario entrevistarnos con el presidente de cada uno de ellos y si nuestra forma de pensar convence al directivo. nos enviará un contrato. Este detalle es bastante innovador, ya que tendremos que responder a un interrogatorio bastante largo, y de acuerdo a nuestras respuestas nos contratarán o no.
Cuando ya firmamos para un club, deberemos trabajar primero en cumplir con un par de requisitos que nuestro jefe nos irá pidiendo para luego empezar a preparar el equipo. En las primeras semanas realizaremos algunas tareas administrativas menores para luego empezar con algo más interesante como la rescisión y renovación de contratos y la selección de jugadores en el draft. Allí competiremos con otros clubes a la hora de contratar a las estrellas y formar un equipo competitivo. Casi un mes después comienza la pretemporada con nuestros futbolistas. La idea con esto será preparar a nuestros muchachos para que estén bien físicamente a lo largo de la temporada. También podremos entrenar la parte táctica, planificando distintos tipos de jugadas para así reducir el margen de error en los partidos. La cantidad de jugadas que pueden practicarse es enorme por lo que tendremos una gran cantidad de variantes a la hora de elegir de qué forma jugar. También será posible motivar a los jugadores, tanto cuando hacen bien las cosas como cuando las hacen de forma incorrecta. Al terminar con todas estas fases podremos empezar la temporada y, por ende, los partidos oficiales. Para los que no quieren gastar tanto tiempo (toda esta previa nos demandará por lo menos un par de horas) pueden dejar todo en manos del azar y simular las acciones, aunque de este modo se pierde gran parte de la diversión.



GUÍA AVANZADA DE CÓMO COMPLICAR LAS COSAS AL PEDO

El engine utilizado para la visualización de los partidos es el de Madden 2006 sin ningún tipo de modificación, cosa que no está mal porque se sigue luciendo bastante bien. Como en todo manager que se precie, no podremos jugar controlar a los jugadores durante el partido sino simplemente darles órdenes. En todo momento será posible elegir la estrategia para utilizar, de modo que no seremos meros espectadores sino que participaremos activamente del encuentro. El único problema es que la IA de los futbolistas no es la mejor y a veces suelen no actuar de la mejor manera. Incluso en ocasiones llegan a hacer movimientos totalmente diferentes a los que les indicamos y hasta graciosos.
Este modo Career puede durar varios años ya que no termina hasta que nos convertimos en una leyenda de este deporte. Por su parte, el modo multiplayer peca de ser extremadamente lento y no está implementado de forma correcta. En este tipo de títulos lo más indicado sería que varios jugadores puedan disputar una partida en la misma PC y por turnos, cosa que no puede realizarse aquí.

La única manera de jugar con amigos es por Internet y la experiencia se torna aburrida al poco tiempo. Hasta ahora todo está muy lindo e interesante, pero esta primera edición de NFL Head Coach posee errores gravísimos para un juego de este tipo. El más grave es sin dudas la pésima interfase, basada en un sistema de menús coloridos y agradables a la vista pero extremadamente incómodos y poco intuitivos. Para realizar acciones básicas como observar a un jugador contrario y realizar una oferta será necesario desplazarnos por una gran cantidad de ventanas que nos harán perder mucho tiempo y ganas de seguir jugando. Ni hablar de lo engorroso que puede tornarse el micromanagment, porque será necesario realizar acciones complejas que están bastante escondidas y prácticamente nos obligan a simularlas automáticamente para no perder tanto tiempo. Este problema pudo solucionarse muy fácilmente, simplemente con la inclusión de una interfase menos vistosa pero más útil, como la de Football Manager. Esperemos que lo solucionen para la versión del año próximo porque el título tiene elementos muy copados e innovadores pero que quedan deslucidos debido a este grave problema.

PUNTAJE

+ La cantidad de acciones para realizar en el modo Career es enorme, varias ideas innovadoras.

– Una interfase horrorosa empaña todo lo bueno, algunos bugs en la IA

La primera edición de un nuevo manager de EA

61%

BUENO

FICHA TÉCNICA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador de 1.2 Ghz - Placa de video e 64 MB compatible con Direct X 9 - 256 Mb de RAM

Desarrollador: Firaxis | Distribuidor: 2K Games | Soporte Multiplayer: LAN / Internet hasta 12 personas

CIVILIZATION IV WARLORDS

POR Walter Chacón

EL CASO TÍPICO DE...

La pregunta de siempre: ¿Qué se le puede agregar a un juego que con uno o dos parches ya tiene todos los problemas solucionados y nos da la impresión de que es imposible que sea mejor? La respuesta a este interrogante aplicada al muy excelente Civilization IV (analizado hace un par de meses) no la tengo yo ni la tiene Santiago Platero. Desgraciadamente parece que tampoco la tuvo Sid Meier.

EN REALIDAD, CAPAZ QUE PLATERO SÍ...

Ojo, no quiero que se entienda que este paquete llamado Warlords es un choreo, pero cuando un juego tan groso recibe una expansión que agrega poco y nada, la palabra "decepción" se hace presente. Pero bueh, termino con esta mariconeada y empiezo a hablar de lo que les interesa.

El primer agregado obvio son seis nuevos imperios (Cartagineses, Celtas, Coreanos, Otomanos, Vikingos y Zulues), con una unidad y una estructura exclusiva para cada uno, además de un par de nuevos líderes. También se agregó una nueva gran persona: el Warlord, que puede unirse a un escuadrón para darle un bonus y una hermosa cantidad de experiencia a todos los que se encuentren en el mismo cuadro. Lo que si puede modificar mucho el juego es lo llamado Vassal State, que nos permite mantener a otro jugador y sus ciudades como esclavos de nuestros caprichos, teniendo carta blanca a la hora de manguear cosas y manejar sus alianzas, pero pagando más dinero por el mantenimiento de nuestras ciudades.



Finalmente hay ocho nuevos escenarios, aunque no son todos muy interesantes. Manejaremos a Alexander en su conquista mundial para probar que vale algo, al líder de los bárbaros para destruir todos los pueblos o incluso a Genghis Kan en su captura o destrucción de Asia entre otros. Aunque el que prefiero personalmente es la unificación de China, donde tendremos que elegir entre siete linajes diferentes y convencer a los demás reinos que se unan a nosotros. Lo interesante es la manera menos violenta, enviando emisarios a los pueblos de los demás para influenciar a que usen nuestra religión, sucediéndose en el medio alianzas y traiciones de todo tipo. Para darles un ejemplo, Wei Huihou (que cuenta con un lindo ejército) me pidió ayuda en su lucha contra Han Zhaohou (un pete). Para ganarme su confianza decidí ayudarlo, para cinco turnos más tarde encontrarme con que se aliaron y detuvieron la guerra. La parte divertida es que más tarde los dos se ponen de acuerdo en atacarme, haciéndome percha y riéndose en mi derrota. En otras palabras, una clásica partida multiplayer. Eso me recuerda: aparentemente la expansión trae consigo un par de problemas con las conexiones de las partidas por Internet. Personalmente nunca lo sufrí, pero en varios foros se comenta esto, que seguro será arreglado con un parche.



¿Vale la pena comprarlo? Si lo que buscás es revivir el hermoso sentimiento que transmitía el juego teniendo unas mínimas opciones extras, andá confiado. Si sólo querés más escenarios, te sugeriría buscar mods por Internet.



PUNTAJE

+ Vassal State; el mapa de los chinos

− Eso es poco; algunos problemas en las conexiones

Una pequeña expansión (de influencia)

75%

MUY BUENO

FICHA TÉCNICA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador de 1.8GHz – Placa de video de 128Mb – 512 Mb de RAM – 1.4 Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Gas Powered Games | Distribuidor: 2K Games | Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 8 jugadores

DUNGEON SIEGE 2: BROKEN WORLD

POR Roberto Venero

LA MALDICIÓN CONTINÚA

La saga Dungeon Siege comenzó en el 2002, de la mano de Gas Powered Games. Ésta nos daba la posibilidad de manejar a un grupo de personajes por un mundo grande pero lineal. Su característica principal era que carecía de tiempos de carga; mejor dicho, lo hacía sin interrumpirnos. Siendo el punto bajo la monotonía que padecíamos a las cortas horas de comenzar a jugar. Broken World es la expansión del Dungeon Siege 2 y no vale la pena gastar ni un segundo en ésta. Let us see why.



PARÁ, ¿ESTOY JUGANDO A LA CONTINUACIÓN? NO ME DI CUENTA.

La historia empieza un año después de los eventos de la entrega anterior, en la que veíamos como uno de los Dark Mages se nos escapaba. Ahora vuelve a hacer de las suyas y es nuestro deber capturarlo. O, por lo menos, ese es el pretexto que nos dan para jugar a esto.

Lo primero que notamos nuevo es una raza elegible: los enanos. Eso sí, si queremos manejarlo en la expansión, tenemos que terminar con él tooodo el D.S. 2. Por suerte, tenemos seis personajes pre-creados disponibles para utilizar, porque quien les escribe no guardó los saves para importar el héroe ni por casualidad. Sin otro remedio, escojo el orco guerrero más pulenta que hay, hablo con la gente alrededor, recluto un par de caras conocidas y me dispongo a repartir espadazos. Para mi sorpresa, el juego es cuasi imposible de terminar con los pre-creados... La dificultad es espantosa. Besaremos el piso tantas veces que hasta temeremos a los bichitos más ínfimos, obligándonos a avanzar muy lentamente.

La segunda y última adición son las multiclases Blood Assassin (Mago-Arquero) y Fist of Stone (Mago-Guerrero). Estos poseen habilidades interesantes pero, considerando que son el único agregado importante al juego, los contenidos de la expansión dejan mucho que desear. Las quests, tanto primarias como secundarias, son aburridas, nada originales y encima tienen mucho diálogo sin sentido (A.K.A. "al pedo"). Las voces que los acompañan siguen siendo algo inexpresivas. Por otra parte, la historia tampoco ayuda a captar nuestro interés. Y ni esperen ver cambios en el engine o en el sonido.

Y SE VA LA CUARTAAAAA...

Todavía fallo en entender por qué insisten con la misma fórmula una y otra vez. Después de haber sufrido el original, su expansión, la secuela y ahora esta, no me entra en la cabeza cómo alguien puede disfrutar de matar y matar enemigos sin mucha razón lógica. Tendría que preguntarle a alguien que disfrute jugar del MU... Aunque dudo conseguir alguna respuesta inteligente. Reflexionen la cantidad de años que pasaron desde su primera entrega hasta el día de hoy. Aparte del apartado gráfico -que ya está quedando viejo para los tiempos que corren- y algún que otro skill, no hay diferenciaciones aparentes. Con esto dicho, voy a guardar el CD de Broken World y dudo que alguna vez lo vuelva a retomar, por lo menos, hasta que decidan innovar.



PUNTAJE

+ Multiclases. Más bichos para matar, para los fans de la saga…

− Muy repetitivo. Dificultad elevada. La "historia". Etc.

La "expansión" del Dungeon Siege 2



40%

MALO

XBOX360 JOYSTICK

POR Federico Gaule

El robatrono de los joysticks

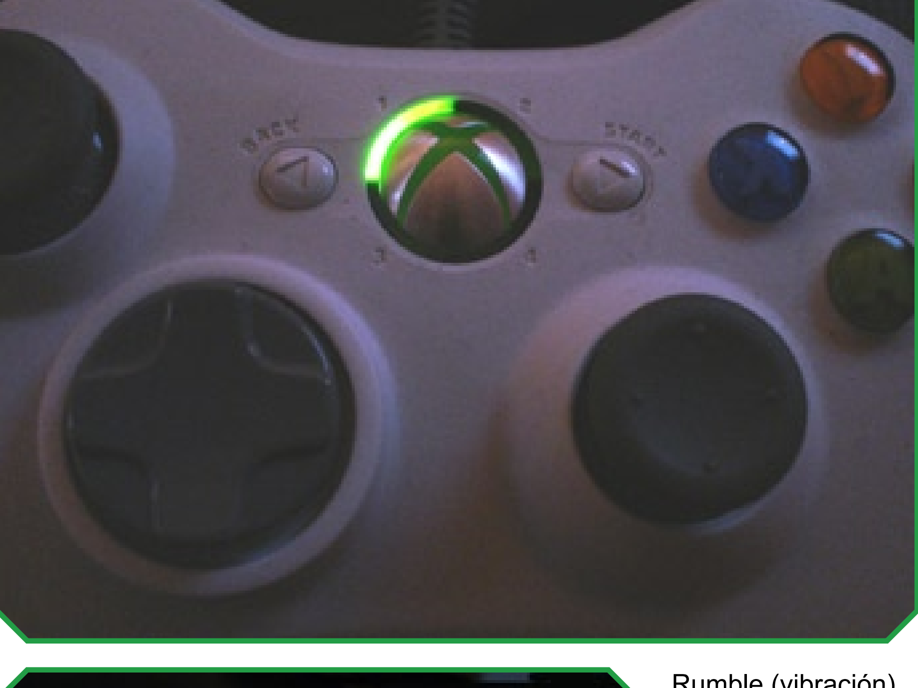
Ustedes se estarán preguntando qué hace una nota del joystick de Xbox 360 en Gaming Factor, ya que nosotros sólo nos encargamos de temas relacionados para PC. Bien, aplicando el Teorema de Pitágoras, sacando la integral y luego derivando, deducimos que Microsoft tuvo la gran idea de fabricar su nuevo control de mandos compatible para PC, utilizando puerto USB. Así es ¿Para qué comprar una Xbox 360 si podemos tener el joystick en nuestra mismísima compu? ¿Por los juegos? Bueno… Estemmm, digo yo ¿Para qué quieren esas porquerías de consola? Lean Gaming Factor y jueguen juegos para PC. Bastante que los dejamos jugar con un joystick de Xbox 360.

Es de Microsoft y lo peor es que es cómodo.

Siempre fui fanático del joystick de Playstation; era imposible cambiar mi opinión. Podrían venir con 34 botones, sensor de aplausos y calentador de café que para mí no iba a superar a mi idolatrado modelo de Sony. Hasta que llegó a mis manos el nuevo modelo de control de Xbox 360.

Imagínense que tienen el mejor control del mundo en sus manos, el que ustedes piensan que sería el más cómodo. Yo creo que la gran mayoría está poniendo las manos en la forma perfecta para tomar el joy de 360. Para darles una idea, el joystick tiene un parecido al Dualshock en cuanto a diseño y distribución de los botones. Con seis botones de tipo Axis (movimiento), ocho de tipo acción, dos sticks y el botón especial de Xbox 360, estamos listos para poder confirgurarlo y tomar parte en todo juego de PC que queramos. Antes de tocar el tema drivers, pasemos por la disposición de botones. Al principio me costó un poco acostumbrarme a la posición de los sticks, pero rápidamente pude con ello. El stick 1 se encuentra en donde por lo general se encuentran los direccionales, lo cual es muy cómodo para utilizar y nos permite derivar las "flechitas" para otros comandos, ampliando la cantidad de acciones que podemos lograr con el joystick. Como cualquier otro control, tenemos los cuatro botones de acción, acá llamados A B Y X, cada uno con un respectivo color, lo cual nos sirve para darnos cuenta qué corno apretamos si tenemos poca luz. Los botones superiores del joystick (conocidos como LB RB LT RT) están divididos en dos tipos de botones: los dos primeros de acción y los sobrantes de movimiento. Lo llamativo, y un punto muy a favor de Microsoft, es que LT y RT tienen forma de gatillo, lo que hace más fácil y más comodo poder utilizar estos botones. Entre el botón de Back y Start se encuentra un gran botón con el logo de X360 que, lamentablemente, en la PC no tiene función





vaya a saber uno por qué. Alrededor del mismo, cuenta con un detalle particular: una aureola dividida en cuatro partes, la cual marca con una luz cuál player sos. Supongamos que estás con tres amigos, uno va a tener la luz correspondiente al player uno prendida, otro la del dos y el restante la del tres. Una desventaja de todo esto es que sólo para users de X360 se cuenta con un plug debajo del joystick para conectar un headset y utilizarlo por Xbox Live. Una verdadera lástima...

Microsoft, no tengo que pelear con drivers... ¡Mentira!

Al conectar el joystick, pensé que no habría problema con poder configurar el mismo para mi comodidad, o las necesidades del juego que tuviese ganas de jugar, pero no fue así. Para resumir, los drivers que nos trae el packaging apestan a más no poder. Por empezar, no tenemos Rumble (vibración), no hay forma de que funcione... Grave error. No se pueden configurar los botones, como tampoco el Dead Zone de los sticks. Para colmo, las luces que marcan qué player sos en el juego quedan todas prendidas... O sea que esa innovación funciona en PC. ¿Y qué hacemos? Lo que mi Dios me enseñó a través de los años... Buscar en Internet.

Si buscan o navegan por nuestro foro (recuerden http://www.gaming-factor.com.ar – autochivo) podrán encontrar una versión alterna a los drivers del joystick llamados XBCD. Estos son un modelo a seguir para la gente de Microsoft de cómo hacer drivers de joystick. Podemos confirgurar todo lo que querramos. Desde la cantidad de botones, hasta la función de cada uno, lo cual es muy útil para cambiar de Axis a Action los botones gatillo LT y RT, o asignarle otras funciones a las flechas de movimiento. Podremos configurar la potencia del Rumble y medir el funcionamiento de los botones y sticks de movimiento. Una vez que conseguimos estos drivers, podemos sentarnos y disfrutar de nuestra gran adquisición.

Y, al final, ¿está bueno o no?

Si estás buscando un joystick resistente, bueno, completo, cómodo, que combine con el lavarropas, te haga masajes, te mime y que sea suave, éste es el joystick que vos querés... Que querés tanto como entrar a nuestro site. El precio es, dentro de todo, bastante razonable: se consigue entre $105 y $120 y realmente lo valen. Por unos pocos pesos menos se compran cualquiera semejante a los de Playstation que no vienen con drivers (aunque en este caso es prácticamente lo mismo) y son bastante rompibles. Para resumir todo en unas pocas palabras: "Si sos gamer, no podés no tener este joystick".



La historia reciente de AMD

POR Alejandro Hernández

A ver dónde estamos parados...

AMD, Advanced Micro Devices. Para algunos el patito feo de los procesadores; para otros el salvador de todos los tiempos.

Socket A (462)

En pleno auge de la computación, AMD lanza su nueva línea de procesadores para Socket A (462).

Para su mala suerte, enseguida gana fama de ser un mal fabricante de procesadores debido a las altas temperaturas que alcanzan sus procesadores, llevándolos a una muerte inminente. La gente no confía en este producto y no duda en poner a este fabricante en su lista negra.

En vano intenta solucionar este problema porque aparecen videos donde muestran procesadores haciendo señales de humo (S.O.S.) antes de su anunciada muerte.

Su competidor, Intel, demuestra lo confiable que son sus procesadores, los cuales no logran llegar a tan altas temperaturas.

El miedo y la paranoia se extienden por todo el mundo: AMD está muerto.

POR SUERTE NO TODOS PENSAMOS IGUAL Y AMD LOGRA SOBREVIVIR.

Algunos consideran que no tiene sentido el hecho de sacar el disipador encargado de refrigerar a un procesador en pleno funcionamiento, algo que nunca harían en su sano juicio.

Aparece también otro tipo de medidas para prevenir este problema, como es el sensor de RPM de las turbinas y mejores disipadores fabricados por terceros.

Este miedo se fue perdiendo en poco tiempo. Pocos fueron los procesadores que pasaron a mejor vida por problemas de temperatura, y más aquellos que por mala praxis o inexperiencia de las personas, logaron cascar el núcleo del procesador a la hora de colocar el disipador o aquellos que doblaron sus pines cuando quisieron insertarlo en el socket.

Las cosas no parecen ser tan verdes del otro lado de la cerca. Intel apuesta a RAMBUS, una tecnología para memorias RAM que alguna gente recién ingresada a este mundo puede desconocer. No vamos a entrar en detalle sobre este tema: fue una simple mala apuesta por parte de Intel que terminó costándole caro, al igual que todo aquel que optó por usarlo.

AMD logra conquistar el corazón de la gente. Bueno, no exactamente su corazón, sino su billetera.

Con una muy buena relación prestación/precio, sumado a una amplia gama de posibilidades, AMD pasó a ser el salvador de todos aquellos que no deseaban desembolsar los ahorros que venían juntando desde su niñez.

Socket A pasó a ser un ícono, algo que muchos nunca olvidarán.





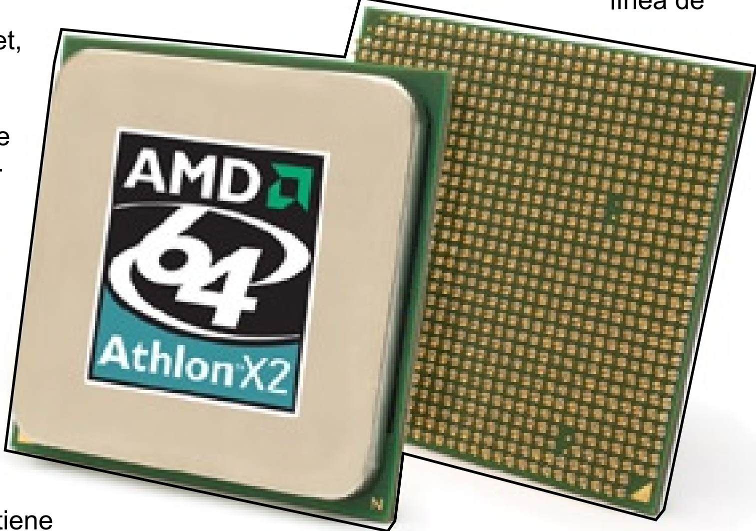


64 bits, la nueva era

Una era marcada por varios cambios: los discos duros pasaron a ser SATA; AGP delegó su lugar a PCI Express; las tarjetas de red pasaron a Gigabit e inclusive a no utilizar más un cable.

64 bits, otro gran salto, no sólo por el simple hecho de soportar aplicaciones de 64 bits, sino por implementar nuevas tecnologías. El controlador de la memoria DDR pasó a estar integrado, lo cual permite una mayor velocidad de acceso a los datos; nuevas instrucciones SSE3; Cool'n'Quiet que permite bajar la frecuencia de trabajo cuando uno está sólo navegando por Internet, trabajando con documentos de texto, plantillas de cálculo o cualquier otra aplicación que no requiera el pleno potencial que puede entregar el procesador, a cambio se obtiene un menor consumo de energía, menor generación de calor y una computadora más silenciosa.

Se implementó el uso de HyperTransport, una tecnología que permite el enlace punto a punto, con un mayor ancho de banda y una mayor velocidad de transferencia de datos entre circuitos integrados, eliminando así los viejos cuellos de botella.



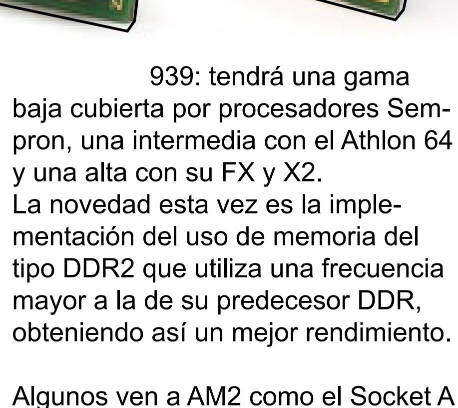
La aparición del primer Socket 64 bits de AMD para computadoras de escritorio fue el 754, que fuera suplantado por el 939 un año más tarde ofreciendo aún más beneficios. 939 llegó de la mano de procesadores más potentes, como la alta gama FX y X2, un procesador con dos núcleos.

Cuando todo el mundo esperaba que el 754 desapareciera de la faz de la Tierra antes que su predecesor 939, AMD anuncia su próximo socket, pero no empuja al precipicio a 754, sino a 939, al cual AMD le auguró una corta vida, no así al 754, el cual seguirá viviendo por algún tiempo más.

A pesar que 754 y 939 parecen ser aún muy recientes, ya pasan a ser obsoletos gracias al nuevo socket de 940 pines denominado AM2.

AM2 seguirá la misma línea de 939: tendrá una gama baja cubierta por procesadores Sempron, una intermedia con el Athlon 64 y una alta con su FX y X2.

La novedad esta vez es la implementación del uso de memoria del tipo DDR2 que utiliza una frecuencia mayor a la de su predecesor DDR, obteniendo así un mejor rendimiento.



Algunos ven a AM2 como el Socket A de esta nueva era, y con esto revivir a un viejo fantasma, su archirrival Intel, y su nuevo procesador de dos núcleos llamado Conroe que promete dar dura batalla a AMD.

¿Se repetirá la misma historia? ¿Podrá AMD salir sano y salvo de esta nueva pelea?

¡No se pierda el nuevo capítulo de su telenovela favorita!

MÉNAGE À TROIS

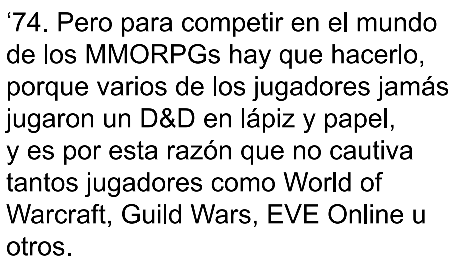
UNIVERSOS VIRTUALES - MULTIPLAYER

DUNGEONS AND DRAGONS ONLINE

POR Gonzalo Lemme

REGALO DE ANIVERSARIO

Hace treinta años nació el rol, y nada menos que de la mano de Dungeons & Dragons. Estas últimas tres décadas estuvieron llenas de cambios y el campo del rol no fue excepción. Ya el rol deja de ser simplemente lápiz y papel, imaginación y diálogo, sumado a un gran afán por las aventuras; hoy en día el rol virtual es uno (o el primero) de los géneros más vendidos en el ámbito de los videojuegos, y con ello creció agigantadamente el mercado de MMORPGs. Y ya "estando maduro este mercado" es que Dungeons & Dragons Online: Stormreach (Stormreach, de ahora en más) sale de estado beta, para ofrecerse a sus fans a modo de regalo de aniversario.



RAZAS, CLASES... MÁS DE LO MISMO

Dungeons & Dragons tiene diferentes versiones, y en esta entrega online se utiliza D&D v3.5.
No se puede criticar a Stormreach por su poca creatividad en este ámbito, por más que lo haga, dado que son los precursores del rol y las innovaciones ya fueron hechas en el '74. Pero para competir en el mundo de los MMORPGs hay que hacerlo, porque varios de los jugadores jamás jugaron un D&D en lápiz y papel, y es por esta razón que no cautiva tantos jugadores como World of Warcraft, Guild Wars, EVE Online u otros.
En el ámbito de las razas, Stormreach utiliza seis distintas, con modificadores que podrían -y tienden a- especializar en ciertas clases, pero ninguna está exceptuada de elegirla. Por un lado se encuentran los Elfos Drow y Elfos. Los Drow son más conocidos por ser elfos oscuros, o de la noche, con grandes aptitudes mágicas y habilidad con varas o arcos, al igual que armas arrojadizas; pero al contrario de los elfos diurnos, tienen una resistencia física muy delicada. En cambio, sus hermanos diurnos son criaturas con menores aptitudes mágicas, aunque con una mejora de armadura casi notable - la gran diferencia recae en la habilidad para utilizar ataques sigilosos.
También se encuentra el grupo denominado "humanoid", compuesto de Humanos, Enanos y Halflings (o Medianos, ya sean Hobbits o Kenderos). La noción general de este grupo es que son humanos; por ende los modificadores afectan poco y nada, y son recomendados para empezar. Sin embargo, hay varias diferencias entre ellas. La más notoria es el uso del equipamiento. Un Humano es capaz de usar un arma casi sin modificadores negativos, aunque no obtendrá modificadores positivos. El Enano es capaz de usar armaduras pesadas y mazos o hachas pesadas, con bonificación (o no) dependiendo del arma. En cambio los Halflings son ágiles y prefieren el ataque sigiloso, aunque puedan manejar cualquier arma, casi como un Humano.





Finalmente se encuentra el Warforged. La traducción natural de esta clase sería Forjados-en-la-Guerra, y es allí donde nacen. Sin posibilidades de usar armadura, su cuerpo es la mejor, aunque pudiendo mejorarla; ésta es la mejor clase para los que quieran empezar con un guerrero. Mucha bonificación en fuerza lo hace un gran personaje para empezar, al igual que un humano, pero con menos posibilidades de clase.

Cada clase tiene un modificador en sus atributos, y le dan al jugador algunas habilidades especiales. Sin embargo, estas no son del todo importantes dado que sin clase o profesión estos atributos son en vano, y cada una de estas clases otorga habilidades especiales sumadas a más atributos al especializarse. Además, se le agregan los features y enhancements.
En primera instancia tenemos las clases de mêlée o de cuerpo a cuerpo: Bárbaros, Guerreros, Paladines y hasta Asesinos encajan en este grupo. Éstas son todas clases que se especializan en hacerles frente a los enemigos y masacrarlos en cuanto estén al alcance de nuestra espada. Es verdad que no todas las clases son iguales, y las diferencias recaen en la magia. Un Bárbaro es aquel que utiliza gritos para agregar daño a sus ataques y utiliza sus sentidos para prevenir peleas absurdas o peleas que podrían finalizar nuestra aventura. Un Guerrero es la clase que se recomienda para iniciar, ya que no tiene penalización en los modificadores de armas y, combinado con la clase adecuada, es fácil de usar.
El paladín es, lejos, la clase de mêlée que más utiliza la magia, capaz de usar esos poderes para crear un escudo divino o un misil de magia divina. Es, sin embargo, el más "inútil" con las armas. Finalmente, el Asesino se especializa en ser sigiloso, atacar desde las sombras, arrojar cuchillos con gran puntería y robar.
En Stormreach no podía faltar la magia, y de aquí rescatamos otras cuatro clases: Bardo, Clérigo, Mago y Hechicero. El primero es lo que se considera en los MMORPGs como un Buffer Ofensivo. Buffer porque utiliza magias para favorecer a sus aliados mediante cantos; Ofensivo porque tiene otros cantos para desfavorecer a los enemigos. Además, utiliza ataques de Asesino si los necesita. El Clérigo es sin duda la clase más requerida en un party, no sólo por su habilidad de curar, sino por el uso de magia sagrada que da -en un nivel alto- un fuerte apoyo, haciendo grandes cantidades de daño. Por último nos quedan los Hechiceros y Magos, y la razón por la que los dejé para el final es que simplemente un Hechicero es un Mago y viceversa. Los hechizos son los mismos - la di-



ESPECIALES

ferencia es simplemente la velocidad y el daño. Los Magos aprenden los hechizos con velocidades altamente superiores a los Hechiceros, pero su daño es notablemente inferior, y es por eso que el jugador debe optar por velocidad o daño.
Finalmente, el arquero. Esta clase -como dice su nombre- se especializa en utilizar cualquier arco o ballesta para dañar el enemigo a distancia y, si sobrevive, con dagas o espadas cortas.

Y... ¿EL DADO?

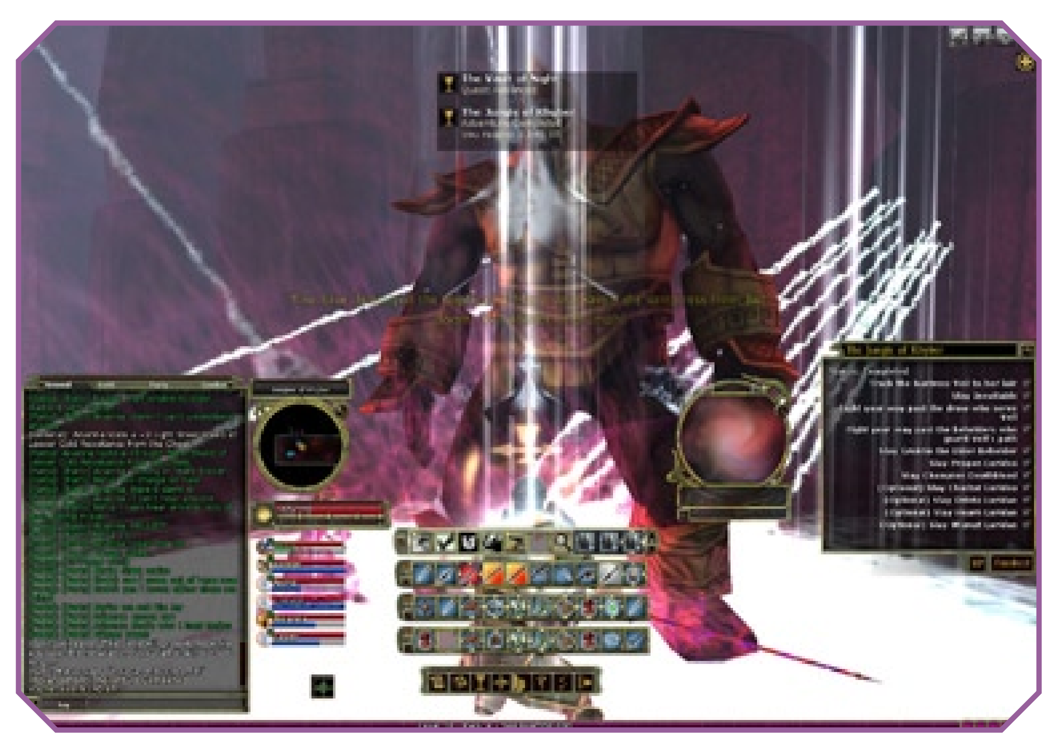
El dado, desde el año 1974, cumple el rol más importante. Con él se decide el daño, la experiencia otorgada por los enemigos, si un hechizo hace X daño o si se lo puede esquivar. Y es así como funciona en Stormreach. Sin embargo, el jugador no lo arroja - lo hace la computadora automáticamente, haciendo entonces al juego demasiado dinámico. El daño se calcula de la siguiente forma: primero se arroja el dado y se ve el resultado. Luego se observa en el arma el mínimo para que haga daño (puede ser 18) y se le resta la competencia que tiene el jugador con esa clase de arma. Luego de todo eso se decide el daño, teniendo en cuenta la armadura del enemigo y nivel. Por suerte el proceso es automático y nosotros sólo vemos el Hit, Miss o Critical Strike y la cantidad de daño.



También durante del juego vamos descubriendo que varios ataques tienen influencias sobre el terreno donde estamos. Por ejemplo, lanzar un liquido al piso para que nuestro enemigo resbale, y eso también es calculado con un dado. 10 o menos resulta caída certera, cinco o menos será una caída que dura más en el piso. Más de 10, nos salvamos.

FEATS Y ENHANCEMENTS... Y SKILLS/SPELLS...

Los Feats son habilidades generales que son otorgadas por raza y profesión. Sin embargo, no son tan importantes, aunque merecen mención. Lo que son para algunos juegos "habilidades ya asumidas" aquí son "skills", y eso es una gran contra. Ataques normales de mêlée (cuerpo a cuerpo) no deberían ser una habilidad, debido a que algunas clases no traen este Feat, y dificulta entonces la elección de la clase y raza. Esto no sólo implica una dificultad para el jugador casual y semi-experto de D&D, sino que varias armas y varios ítems, que sí se deberían poder utilizar correctamente al cumplir los requisitos, son penalizados sin notificación.
Los Enhancements son un punto a favor muy grande: son Skills importantísimos pero pasivos (es decir que funcionan sin activarlos). Pero para prevenir que un Level 10 tenga 50 Skills pasivos en actividad (o más, dependiendo de la clase) sólo se pueden utilizar cuatro en simultáneo, y eso da una enorme



variedad de builds y preparativos para una quest (o misión).
Finalmente, el grupo más importante: Skills y Spells. En este grupo están todas las habilidades que tiene nuestro personaje. En Stormreach, tirar una bomba de fuego no es una Skill pero saltar sí, y eso es lo bueno y esencial de un RPG. Y esto es así dado que permite mejorarlo, que -a diferencia de otros juegos- el salto es una instancia igual para todos. Saltar, moverse silenciosamente, nadar, utilizar artefactos, son habilidades pasivas. Entonces... ¿Cuáles son las activas? Ser diplomático, ser un gran comerciante obteniendo rebajas y vendiendo más caro es activo.
Entonces los ataques especiales no son Skills sino Feats, pero de menor importancia. Sin embargo, falta hablar de los Spells. Aprender un Spell (hechizo) requiere estudio y, como vimos, algunas clases lo hacen más rápidamente que otras. Pero para lanzar un hechizo, nuestro personaje debe memorizarlo antes de lanzarlo, y estos deben ser memorizados en un lugar tranquilo, así que el jugador siempre debe estar informado acerca de dónde debe ir y cómo es el lugar.

OTROS ASPECTOS GENERALES, Y NO TANTO.

Stormreach presenta varios aspectos que en la línea de los MMORPGs podrían ser innovadores y sin embargo no lo son, le quitan gracia al tema de la comunidad -que pretende ser importante en este juego- y fallan.
Estos son:
La selección de nivel de dificultad en las quests: en cada quest otorgada se puede elegir la dificultad, y cada dificultad otorga una cantidad de experiencia distinta. Entonces se puede repetir la quest en diferentes modalidades para obtener más experiencia.
Levelling: el leveleo (subir de nivel) no es ortodoxo. Aquí, al subir la cantidad de experiencia requerida se obtiene un rank, y con eso un punto para subir un enhancement; a los cinco ranks un nivel, y con eso más stats y habilidades.
Party: la comunidad dice tener un rol importante en este juego, y ésa debe ser la simple excusa para que no sea un típico RPG donde el objetivo es levelear sin fin. Pero la comunidad tiene poco que ver. Es muy fácil llegar al Nivel Máximo sin ayuda debido a la selección de nivel de dificultad.
Sin embargo, me quedaron varios aspectos que suman a la puntuación y nada más y que son:
El Dungeon Master (DM). Es simplemente genial que un DM te relate tus aventuras y te lea los textos de los oponentes. Sin embargo, no tiene un rol tan importante como el de un verdadero DM.
La ambientación es genial, en todo momento, excepto por algunos desfases donde la música de acción se traslada a la taberna donde todo es tranquilo.
Sin embargo, los mapas son buenos y bien detallados.
Es un gran juego para todo adicto a Dungeons & Dragons, y los no tanto, aunque no se recomienda para un principiante en este género.





Pinguinos al Ataque

LINUX - SOFTWARE LIBRE

Frets on Fire

POR Gustavo Sanchez

O cómo entumecer tus dedos y disfrutarlo

Seguramente se habrán preguntado alguna vez si existía algún juego al estilo Guitar Freaks o Guitar Hero para PC. Por si no los conocen, estos eran juegos para PS1 y PS2 que se jugaban con un joystick en forma de guitarra y que consistían en acertar a las notas de las canciones. Para llenar ese hueco aparece el Frets On Fire, que no sólo es para PC, sino que es gratuito, Open Source (desde hace unas semanas, nomás) y corre de forma nativa sobre Linux. ¿Qué más se le puede pedir? Ah, sí: que ande bajo las placas ATI. Y sí, corre sin problemas en mi viejita Radeon 9100.

A pesar de ser gratuito, tiene un acabado muy profesional - tanto los menús principales como el resto del juego hacen que uno se resista a creer que no haya que pagar nada. Éste está siendo desarrollado por Unreal Voodoo, y si bien no es software beta, aún tiene varios bugs dando vueltas por ahí que mencionaré más tarde.

Unreal Voodoo es un grupo de finlandeses que se dedica a hacer “presentaciones multimedia y otras cosas misceláneas” (según ellos) y suelen crear demostraciones y software para presentar en exposiciones o eventos, como es el caso de FOF, que se desarrolló para la competición Game Development de Assembly ‘06 (no, este juego no está hecho en lenguaje Assembly, es sólo el nombre de un festival de computación en Finlandia). Tanto esta como otras producciones pueden encontrarlas en su web: http://louhi.kempele.fi/~skyostil/uv/



Para los muchachos no linuxeros ya les voy avisando que también se consigue el binario para Windows, pero no así el de Mac, aunque es cuestión de esperar a que alguien se tome el trabajo. Un comentario (que no me corresponde hacer Smile) es que al parecer los antivirus detectan un troyano en la versión de Win, pero no hay de qué preocuparse ya que es una falsa alarma (o al menos eso dicen, no tuve oportunidad de probar).

Precalentamiento de falanges

Antes de empezar a jugar, les recomiendo ir a la parte Settings y -además de subir la resolución, que por defecto los 640x480 lastiman la vista- modificar las opciones de Key Settings. Hay dos motivos para esto:

1- Por defecto se utilizan las teclas F1 hasta F5 para los “frets” (o “trastes”, en español), combinándose entre sí y junto a la tecla Enter, para tocar la nota. El problema es que con muchos de los teclados PS2 (como el mío), hay combinaciones de teclas que no se pueden hacer, así que me encontraba con que el teclado no respondía.

2- Es algo jodido llegar a la tecla F5 con el meñique izquierdo, ya que se encuentra separada de las otras Fs, y a la hora de ponernos a hacer solos, la cosa se pone jodida. Realmente jodida.

Para resolver esto, yo encontré la combinación de teclas °, 1, 2, 3, 4 como la ideal, pero es cuestión de gustos.

Se preguntarán qué clase de deforme es quien les escribe, que toca la tecla F5 con su meñique, por lo que paso a contarles que el teclado se debería tomar como nos cuenta Jurgen Guntherswarchzhaffenstrassen (en el tutorial del juego), y lo podrán ver en una de las imágenes de la nota. Se sentirá raro al principio, pero pronto uno se acostumbra.



“Yeah, I know, I'm amazing”

La mecánica de juego es simple, pero aún cuando ya hayan entendido cómo se juega, no podrán dominarlo hasta mucho tiempo después (si es que llegan a hacerlo). Y a pesar de que el juego viene con sólo tres canciones -una mejor que la otra, pero ninguna conocida-, les van a durar bastante más de lo que se piensan. Pero si sienten que esa cantidad es poca, sepan que ya hay una página de fanáticos de este juego con ¡36! nuevos temas, lo cual resulta aún más sorprendente si tienen en cuenta que esta página (cuyo link se encuentra en la web principal del FOF) apareció hace dos semanas, a la fecha de hoy.

Aún así, no todo lo que reluce es oro.

Y en este caso, los temas hechos por usuarios no están a la altura de los que ya vienen incluidos. ¿Por qué? Simplemente porque para que un tema se adapte completamente al juego, se deben tener dos archivos de audio separados: uno con la pista de la guitarra o el bajo y otro con el resto de los instrumentos y la voz; esto, como verán, no es sencillo de hacer con temas conocidos y es lo que más afecta la calidad de estas canciones. Más allá de eso, se encuentran muy buenos trabajos (como Shallow, de Porcupine Tree) y otros que dejan mucho que desear.

En cuanto al editor de canciones, es un tanto impreciso, y resulta ser un editor MIDI precario, ya que la información de las notas se guarda en un archivo MIDI y los niveles de dificultad dependen de la altura de las notas, así la información de las tres dificultades está en el mismo archivo. Algunos conocedores se han puesto a utilizar editores MIDI avanzados para hacer esto en vez de usar el editor y les ha ido bien, y otros han creado pequeños programas que convierten archivos MIDI al formato de FOF. Pero como yo de eso no entiendo, se lo dejo a los que saben.

El apartado gráfico es lo que se esperaría de un juego de este tipo: no llega al nivel artístico de sus contrapartes de PS2, ya que no tiene más animaciones de fondo que unas llamas de fuego moviéndose. Aún así cumplen su función y en la web de FOF ya liberaron instrucciones de cómo modificar los modelos 3D para “moddear” la interfaz a gusto.

Bugs

Algo que no se escapa a todo software que está en desarrollo son los bugs (¡vaya sorpresa! lo raro es que los bugs aparezcan en los juegos pagos). FOF no es la excepción y presenta varios, que son molestos, pero no demasiado graves. Por ejemplo: si apretamos “Esc” justo antes de que termine un tema, estará todo mal y deberemos reiniciar el juego. Otro ocurre a veces cuando se muestra la lista de temas y ésta aparece desplazada hacia abajo y no se puede ver, pero si apretamos “Esc” y volvemos a intentarlo, funciona sin problemas. Esperemos que estos problemas, ahora que liberaron el código, se solucionen rápidamente.

“Big time, to me”

Bueno, hasta aquí he llegado hoy, y les aseguro que con esto tienen para entretenerse un buen rato (ojo, que se puede convertir en vicio). Yo me voy a practicar un par de solos para llegar arriba en las tablas mundiales de puntuaciones del FOF (que dicho sea el paso fueron hackeadas hace poco y había puntajes extremadamente altos, pero ahora han sido removidos).

Hasta no acompañar a Satriani y Vai en una G3 no paro, disculpen.

¡Último momento!

Ya se encuentra disponible una nueva versión de FOF, la 1.0.225 corrige varios bugs, mejora la compatibilidad con FreeBSD, agrega varias chucherías y, lo más importante, ¡tiene una opción para importar los temas de Guitar Hero!, para esto debemos tener el DVD del Guitar Hero montado e ir a “Song Editor” y luego ir a “Import Guitar Hero(tm) Songs”. El proceso (según los autores) requiere 500 MB libres en el disco rígido y tarda varias horas en importar todos los temas.

JOHN CARMACK

POR Facundo Szraka

EL SEÑOR DE LOS FPS

Sin lugar a dudas, J. Carmack es uno de los personajes más emblemáticos del mundo gamer. Mucho se ha dicho de él, sus juegos y, sobre todo, sus motores gráficos. Para empezar a develar quién se esconde detrás de este nombre, haremos un repaso sobre sus inicios, sus clásicos y el futuro.

¿QUÉ? ¿QUE QUIÉN ES?

Sería algo raro que algún despistado no haya oído hablar de JC (como cariñosamente le vamos a empezar a decir a partir de este momento), por lo que vamos a hablar desde que usaba pañales en adelante. Nació el 20 de agosto de 1970 en la ciudad de Kansas y desde muy pequeño se había interesado por la programación, lo que lo llevo años más tarde a inscribirse en la Universidad de Kansas. Pero sólo duro dos semestres y se fue a trabajar como programador independiente. Al poco tiempo fue contratado por Softdisk, donde conoció a otro personaje fundamental de la industria (para bien o para mal): John Romero. Allí participaron en la creación de un juego llamado Commander Keen en el año 1990. Pero después abandonaron la empresa para formar el monstruo de los juegos en primera persona: id Software.





EL PEQUEÑO MONSTRUO

Ya dentro de id, JC desarrolló nuevas técnicas dentro de la programación, tales como el binary space partitioning usado por primera vez en Doom y el Surface caching, inventado y usado también por primera vez en Quake. Además, sus motores gráficos son harto conocidos por todos nosotros y usados en muchos juegos, a estas alturas, clásicos. Uno de los aspectos destacados de la compañía y de JC, es su apuesta por el Open Source, por lo que podemos ver varios de sus títulos corriendo en plataformas como Linux. Un ejemplo de ello es Wolfestein 3D, que en el año 1995 dio a conocer su código, como así también lo hizo en el año 1997 con Doom.



LAS BESTIAS

Un clásico indiscutido y que seguro pasó por casi todos nosotros, es sin duda Wolfestein 3D. Fue lanzado por primera vez por el lejano año '92 para DOS. Estábamos en la piel de BJ Blazkowicz, un soldado estadounidense prisionero de los Nazis (enemigos comunes en la mayoría de los FPS) que recorría intrincados laberintos repletos de soldados alemanes, cuadros con esvásticas y demás parafernalia Nazi. Más de uno se habrá mareado por esas locas vueltas que daba a gran velocidad nuestro aventurado protagonista. Fue todo un suceso para la época, marcando el camino a seguir en las próximas generaciones de video juegos. No puedo terminar de hablar de este gran juego sin mencionar el bizarro jefe final, el Adolf Hitler robotizado. Definitivamente, uno de los mejores Bosses de la historia. Un año más tarde vendría otro peso pesado de la industria: el legendario Doom. ¿Cómo olvidar esos tenebrosos pasillos, la atmósfera oscura y claustrofóbica? ¿O siquiera la fealdad de los Imps? Para entender la



magnitud de su popularidad tan solo hay que ver la cantidad de veces que se bajó la versión Shareware: más de 10 millones de usuarios la han descargado. Simplemente bestial. Hasta fue llevada a la pantalla grande recientemente, aunque con un pésimo resultado. También es conocido por ser el eje de algunas polémicas relacionadas con la religión, las imágenes satánicas y su elevado nivel de gore (todas las cosas que a nosotros nos gustan). Uno de los aspectos que hicieron que se vuelva sumamente popular, fue la posibilidad de modificar sus niveles a través de sus archivos WAD, lo que derivó en millones de modificaciones hechas por los jugadores. Llegando al 22 de junio de 1996, desembarcaría otra de las glorias de la empresa: el famoso Quake. Fue el juego por el que muchos tuvieron que cambiar de máquina, ya que dejaba de lado los gráficos "papelitos" (o sprites) usados en otros juegos como Duke Nukem 3D, para dar lugar a complejas estructuras y personajes hechos íntegramente con polígonos, contando con cierta inteligencia, llevando nuestras pobres máquinas al limite. La música estuvo a cargo de Trent Reznor, cerebro de la famosa banda industrial Nine Inch Nails, donde podremos ver una clara referencia a la misma en el ammo box de la nailgun. Además de sus refinados gráficos, Quake fue pionero en las batallas en la red o por LAN, incluyendo los modos de juego cooperativo y Deathmatch. También se fueron agregando nuevos modos a cargo de los "modders" de la época. Hicieron de Quake 3 Arena un juego puramente multiplayer, viendo como pocos el futuro que vendría. La popularidad de la saga hizo que se vendieran más de 5 millones de copias entre todos los juegos de la misma. Sumadas también el millón vendidas por el último capitulo de la saga: Quake 4.

JUEGOLOGÍA

- ***Doom 3: Resurrection of Evil (2005)***
- ***Doom 3 (2004)***
- ***Commander Keen GBC (2001)***
- ***Quake III: Revolution (2001)***
- ***Quake III: Team Arena (2000)***
- ***Quake III: Arena (1999)***
- ***Quake II Mission Pack: Ground Zero (1998)***
- ***Quake II Mission Pack: The Reckoning (1998)***
- ***Quake II (1997)***
- ***Quake Mission Pack No 1: Scourge of Armagon (1997),***
- ***Quake Mission Pack No 2: Dissolution of Eternity (1997)***
- ***Final Doom (1996)***
- ***Quake (1996)***
- ***Heretic: Shadow of the Serpent Riders (1995)***
- ***Hexen: Beyond Heretic (1995)***
- ***The Ultimate Doom (1995)***
- ***Doom II: Hell on Earth (1994)***
- ***Heretic (1994)***
- ***Doom (1993)***
- ***Spear of Destiny (1992)***
- ***Wolfenstein 3D (1992)***
- ***Commander Keen: Marooned on Mars (1990)***

DE CARA AL FUTURO

Recientemente se celebró el QuakeCon -del que pueden ver una completa nota en este mismo número- y JC ha soltado palabras sobre su futuro y el de su compañía. Una de las cuestiones que dejó deslizar es que, tentando como la mayoría de las empresas en estos últimos tiempos, hará a sus títulos multiplataforma. Es más, se mostró encantado con las consolas de próxima generación. Parece que las pocas ventas cosechadas de sus últimos títulos dieron pie a esto. Aunque creo que sus pocas ventas se deben más a la falta de originalidad y una decepción generalizada que a la PC misma como plataforma de juego. Por otro lado, afirmó que en próximos títulos de la empresa no se van a centrar tanto en el aspecto gráfico como lo venían haciendo hasta ahora, y dedicarse más al gameplay. Tratando a lo mejor despegarse de la imagen de vendedor de motores gráficos y juegos como demos tecnológicas de los mismos. Otras de las cuestiones que mencionó es la creación de nuevas franquicias, y no entregar a la comunidad tantas continuaciones de viejas glorias. Para mejor o para peor, nuevos vientos de cambio llegan a id Software y sin dudas afectarán a la a comunidad y a la industria por igual.



• Carmack en su F40 contra George Broussard (de 3D Realms) •

QUAKECON 2006

POR Gaming Factor Staff

MALDITOS YANKIS Y SUS SÚPER CONVENCIONES

La QuakeCon esconde debajo de una fachada comercial tal vez la LAN party más desquiciadamente bestial en la que gente de todo el mundo hace cada año una procesión con su PC al hombro con el sólo fin de enchufarla en esa enorme red y poder, una vez más, jugar los juegos de ID Software con jugadores de clase mundial, al tiempo que chusmean las últimas tecnologías mostradas por las empresas del rubro y asisten a conferencias de los capos de ID y Raven... Pero seamos directos: acá todos somos nerds y es claro que vamos a la LAN, ¿o no?



• ¡Arrodillense ante él! •

LAN PARTY BEATS GIRLFRIEND

Una LAN party, ya sea en tu casa con un amigo o en la QuakeCon con chiquizientos flacos que no conocés, sigue siempre las mismas normas, y la principal de todas es la que ellos denominan BYOC (Bring Your Own Computer – Traé tu propia PC). Ya con la PC de cada uno enchufada al sistema, lo demás viene solo en lo que ellos mismos denominan: cuatro días de paz, amor y misiles (la última palabra los separa de los hippies). Pero una LAN party en sí no es suficiente para satisfacer las necesidades de tantos nerds unidos; es ahí donde la QuakeCon brilla cada año, y esta vez no fue la excepción. Torneos de Enemy Territory y Quake 4 se sucedieron por varios días con premios en la categoría de hardware: plata y orgullo. Incluso Nvidia, grande del hardware gamer, junto a Intel, organizaron un torneo enorme y muy profesional, con reglas definidas y descomunales premios para los participantes. Volviendo a las normas de una LAN, todo el movimiento por la red es monitoreado, y cualquier intento malicioso detectado concluye en la eyección del responsable de la QuakeCon (nótese que no dije expulsión, ustedes piensen por qué) junto con su PC, y esta vez no al hombro. Del mismo modo, la seguridad provista para la red también incluye el manejo de virus y demás. Cualquier PC infectada detectada es desconectada automáticamente hasta que pueda ser limpiada, de cualquier forma se solicita antes de conectarla pasarle algún matabichos.



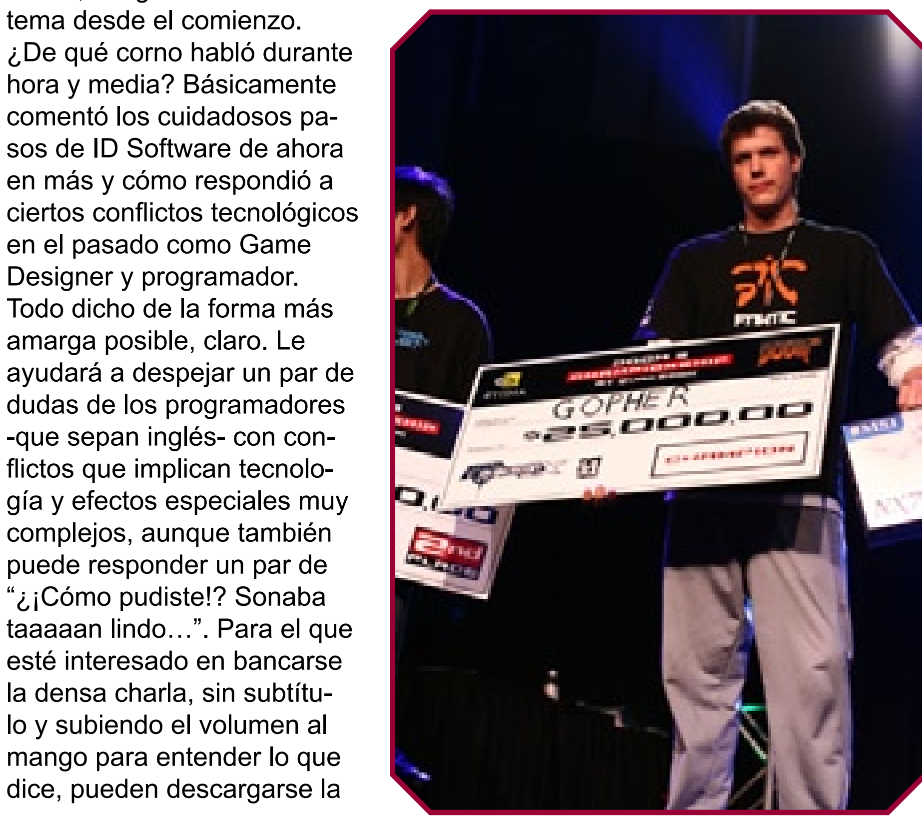
NERD PARADISE

¿Y ahora qué queda por decir de esto? Nada de lo que describí ahí arriba tiene diferencia con una LAN en tu casa, excepto por la cantidad de gente y los premios, pero a QuakeCon asisten gigantes figuras del gaming mundial, y más que jugar, ver jugar a estos flacos es un placer, y competir contra ellos es un dolor de huevos.
En medio de los torneos disputados hubo otros concursos no menos interesantes: diseño de wallpapers, mapas para Quake 4, modding, un mini torneo de Guitar Hero y hasta una caza de fotografías para los poseedores de cámaras digitales. El desarrollo de esta fiesta fue bastante peculiar al haber sucedido sin incidentes de ningún tipo, pudiendo declararse que fueron realmente cuatro días de pura violencia digital, la única que debería ser. Y la gente feliz masacrándose y vaporizándose unos a otros en lluvias de sangre es la forma más pacifica de vivir la vida. Hasta aquí todo muy lindo, sin embargo lo feo de leer sobre una LAN party bestial es justamente que no pudiste ir, y eso te enfurece y deprime, pero sea hombre y aguante, siga leyendo y cuando termine la nota, descárguese con el gato del vecino que se comió al canario de su madre... Maldito gato.


• Mierrrrrrrrda •

VAMOS A INVESTIGAR

En su charla, Carmack sonó más como un científico que como un programador. A cada rato usaba la frase “vamos a investigar”, puede que para ver hasta dónde puede llegar la nueva generación o porque quiere asegurarse de que no están mandando bolazos con la capacidad de las nuevas consolas (especialmente por la PS3). Aunque sorpresivamente mostró cierto interés en la supuesta simplicidad de hacer juegos para la consola de Nintendo, así que puede que en un tiempo anuncie algún juego para ella. Pero lo lindo es que diga cosas hermosas como “Con las nuevas consolas es mucho más cómodo programar, pero nuestra prioridad seguirá siendo juegos para PC”. Chupate ésa Peter “no me extraña que nadie más quiera jugar en la computadora” Molyneux. OK, lo admitimos: sólo hace FPS y parece estar un toque falto de ideas, pero es que él es así, sólo busca crear excelentes juegos de acción llenos de adrenalina (Doom 3 fue una fea excepción). También es cierto que la empresa trabaja en un nuevo proyecto que saldrá para PC, XBOX360 y PS3, sin dar nada de info. ¿Y? Carmack corazón.
Una palabra que repetía constantemente era “proceso”. Eso es algo fundamental para los programadores, pero él la usaba siempre para decir que el multiprocesamiento puede parecer muy lindo, pero es más importante la aceleración gráfica, aparte de que no es tan sencillo como “OK, tengo tres procesadores. Divido el trabajo equitativamente y listo”. Nuevamente suena la idea de investigar todas las opciones a la hora de programar. Es claro que con los nuevos avances no quieren dar el brazo a torcer en cuanto a engines (los motores que hacen funcionar los juegos), que les dan más ganancias que los mismos juegos -y el cine cofcof-. Muchas definiciones técnicas no podemos explicarlas: Über Nerd (con cariño) susurraba en vez de hablar y no usaba diapositivas para ayudarnos, aunque para el propósito de la charla no hacían falta.
Cierto, vengo evadiendo ese tema desde el comienzo. ¿De qué corno habló durante hora y media? Básicamente comentó los cuidadosos pasos de ID Software de ahora en más y cómo respondió a ciertos conflictos tecnológicos en el pasado como Game Designer y programador. Todo dicho de la forma más amarga posible, claro. Le ayudará a despejar un par de dudas de los programadores -que sepan inglés- con conflictos que implican tecnología y efectos especiales muy complejos, aunque también puede responder un par de “¿¡Cómo pudiste!? Sonaba taaaaan lindo…”. Para el que esté interesado en bancarse la densa charla, sin subtítulo y subiendo el volumen al mango para entender lo que dice, pueden descargarse la presentación desde planetquake4.net. 300 MB, 100% Carmack, 150% nerd, 0 onda.



¡ID, PASE AL FRENTE!

Los dioses de todo buen Quake Fan-Boy, y originales creadores de toda esta fiebre nerd, no son otros que los buenos de ID Software, creadores de las sagas Wolfenstein, Doom y Quake, las bases de esta convención; y un año más dan la cara. Pero no sólo de hablar se trata: ellos se la juegan todas, y para demostrar que son tan gamers como el resto, hubo premios de Nvidia a los que los vencieran en Team Deathmatch. Luego de esta muestra de huevos y caradurez, la gente de ID, junto a Raven y liderados por el abanderado de los dioses del Olimpo de este número, John Carmack, dieron su conferencia anual, donde hablaron entre otras cosas del futuro de los juegos tanto en PC como en sus primas afeminadas, las consolas. Comentaron los nuevos desarrollos en materia gráfica, audio y física, y respondieron muchas preguntas del público, como para dejar a todos contentos.
En fin, La QuakeCon de este año tuvo todo lo necesario para que podamos decir que tuvimos uno de los días más felices de nuestras vidas, pero bueno, no fuimos así que al carajo. ¡QuakeCon te odio a vos y a la E3!

La sección de relleno

PORQUE UNA REVISTA NO SE LLENA SOLA

Vendedores de ilusiones

POR Matías Leder

CUIDADO CON LOS ESPEJITOS DE COLORES

A partir del momento en que Counter-Strike golpeara los cybercafes, la cantidad de gamers casuales está en un constante aumento. El que CS sea un juego de PC pone una cruz bastante pesada destinada a, de a poco, domar el cocodrilo en el bolsillo de todo padre moderno. Ya sea que se la compre él o sus padres, la PC gamer está bastante fuera del alcance de la mayoría y aquí es donde entran los actuales buitres informáticos: Los vendedores de ilusiones. Fauna común, sobre todo en el interior del país, donde las casas de computación no abundan.

Dígale no al chatarrero

Presentándose con unas PCs de apariencia hermosa ellos salen en la tele, diarios, revistas, radios, por todas partes; y te ofrecen lo que ellos llaman una PC de última, con numeritos grandes en todas las cosas que mucha gente no entiende (procesador, RAM, disco) y ponen especial énfasis en lo que atrae a la mayoría: 256Mb de video. Estas PCs son mostradas impecables, por supuesto. Los gabinetes modeados y las lucecitas y boludeces mantienen la ilusión por más tiempo y, para rematar el combo, el vendedor te muestra toda la potencia que ésta ofrece navegando por Internet. Pero la realidad final siempre es otra: componentes de octava mano, fuentes de pésima calidad (muchas usadas), todo remachado o soldado, de manera que tratar de cambiar algo por tu cuenta sea un suplicio; y un Windows preparado para reventar en un par de meses, momento en el que al llevárselas a su service te echarán la culpa a vos por un "virus" que ellos mismos te plantaron cinco minutos antes de vendértela





No se queden con la rubia tarada

El aspecto físico de una PC no influye en nada en su desempeño real, que es a lo que tienen que apuntar al comprarla, más aun si la quieren para jugar; esto va más allá de buscar buen precio. Estas PCs baratas tienden a colapsar al poco tiempo y muchas veces quedan tan mal que no hay cambio de componente que valga, terminamos cambiándoles todo y al final gastamos más en repararlas que lo que nos costó comprarlas, sin considerar que si fue en cuotas lo más probable es que todavía estemos pagando la PC original.

A la hora de la verdad, una PC con componentes menos impresionantes puede lograr resultados superiores. Lo que generalmente viene en estas PCs como placa de video en realidad es memoria RAM delegada a funciones de video, por lo que si teníamos 512 de ram y 128 de video, en realidad sólo tenemos 384 de RAM disponible para trabajar, muy poco para los juegos actuales. Sin contar que esa "placa de video" no tiene un GPU decente ni puede aguantar muchas de las cosas que los juegos actuales exigen.

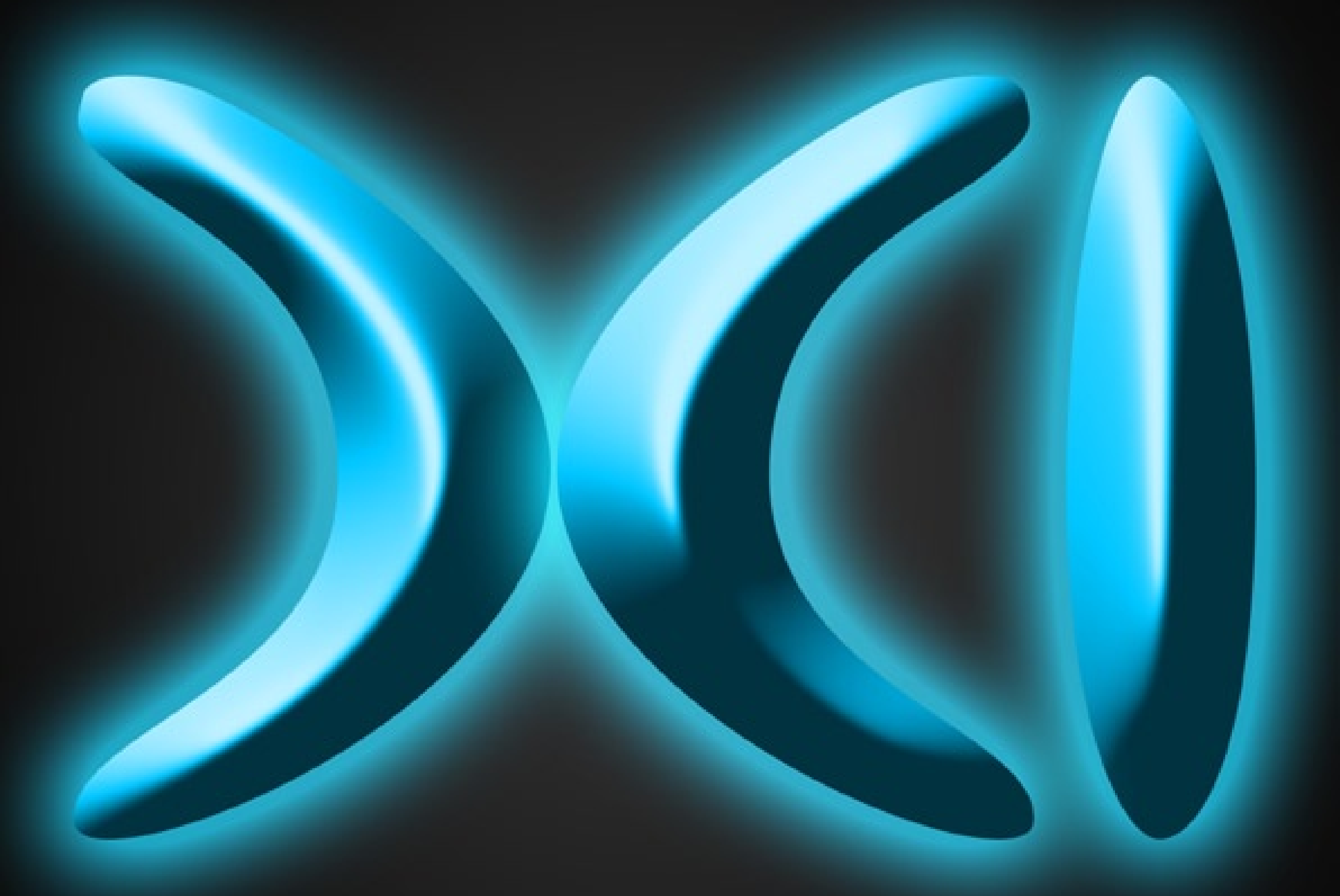
PC ≠ Heladeras

Otra estirpe de peligros en el campo de la venta de PCs son los locales de electrodomésticos, que ofrecen equipos tan atrayentes como sus pares buitrescos antes mencionados, además de líneas de crédito enormes que aumentan muchos las posibilidades de adquirir una. Pero el resultado es el mismo: una PC potable si pensás usar el Word; pero vos querés jugar, y esa cosa no te sirve y vas a estar dos años pagándola.

En este caso particular no pasa tanto por un intento de enchufarte una carreta, sino más bien porque los vendedores de estos locales en un 95% no tienen ni idea de lo que te están vendiendo, probablemente tengan menos idea que vos y, sólo a lo mejor, un poco más que tus viejos. Muchos ni siquiera saben diferenciar memoria RAM de discos rígidos.

Hay formas de evitar caer en estos problemas, conseguir una persona de confianza que te asesore a vos y a tus viejos y buscar por ahí una PC con características más bajas pero que al final te dé un resultado mejor. Está claro que tus viejos quieren comprarte una PC para estudiar más que para jugar, pero la inversión no garantiza nada, y además esa PC va a darles más problemas que satisfacciones. Por eso asesórense bien, busquen precio Y calidad, no sólo precio, y eviten caer en las garras de estos tipos porque está claro que a la hora de buscar TU PC, vos no querés comprarte una ilusión; querés tener una PC.

DOMINIO DIGITAL



ONCEAVO AÑO

Una cita semanal con la informática y la tecnología.